

**PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN
KREATIVITAS MENDESAIN PADA MATA PELAJARAN
MENGGAJAR BUSANA SISWA KELAS XI
SMK NEGERI 3 PACITAN**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Teknik Busana



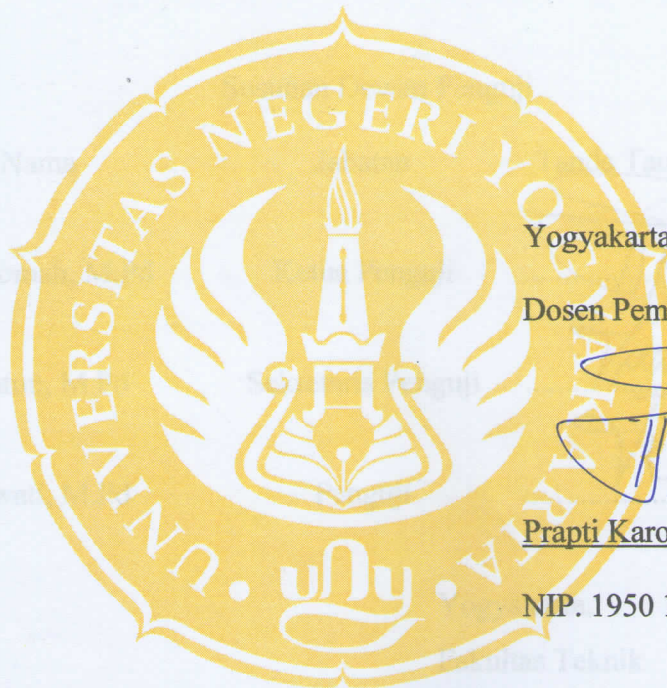
Oleh :

**ERMA FITRIANA
08513241018**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2012**

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas akhir skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Gambar untuk Meningkatkan Kreativitas Mendesain pada Mata Pelajaran Menggambar Busana Siswa Kelas XI SMK Negeri 3 Pacitan”** yang disusun oleh Erma Fitriana, NIM. 08513241018 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 7 Agustus 2012

Dosen Pembimbing

Prapti Karomah, M.Pd

NIP. 1950 1120 197903 2001

HALAMAN PENGESAHAN

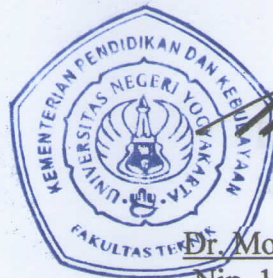
Skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Gambar untuk Meningkatkan Kreativitas Mendesain pada Mata Pelajaran Menggambar Busana Siswa Kelas XI SMK Negeri 3 Pacitan”** yang disusun oleh Erma Fitriana, NIM. 08513241018 ini telah dipertahankan di Dewan Penguji pada tanggal

dan dinyatakan lulus.

Susunan Dewan Penguji

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Prapti Karomah, M.Pd	Ketua Penguji		25-10-2012
Kapti Asiatun, M.Pd	Sekretaris Penguji		25-10-2012
Sri Widarwati, M.Pd	Penguji		25-10-2012

Yogyakarta, September 2012
Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Moch Bruri Triyono, M.Pd
Nip. 19560216 198603 1 003

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Erma Fitriana

NIM : 08513241018

Prodi : Pendidikan Teknik Busana

Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Fakultas : Teknik

Judul Skripsi :

“Pengembangan Media Gambar untuk Meningkatkan Kreativitas Mendesain pada Mata Pelajaran Menggambar Busana Siswa Kelas XI SMK Negeri 3 Pacitan”

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 18 September 2012

Yang menyatakan,

Erma Fitriana

NIM. 08513241018

Motto

Lakukan yang terbaik yang bisa anda lakukan dengan segenap kemampuan, dengan cara apapun, dimanapun, kapanpun, kepada siapapun sampai anda sudah tidak mampu lagi melakukannya.

(John Wesley)

Ilmu itu lebih baik dari pada harta, ilmu bisa menjaga engkau sedangkan harta, engkau yang menjaganya. Ilmu itu bisa menjadi hukum, sedangkan harta itu yang dihukumi. Dan ilmu itu akan semakin bertambah jika dibelanjakan, sedangkan harta akan semakin berkurang jika dibelanjakan.

(Strawberry)

**Jika anda benar, maka anda tidak perlu marah.
Dan jika anda salah, maka anda tidak layak marah**

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah kupersembahkan karya sederhana ini untuk :

❖ Bapak dan Ibu tercinta

Terimakasih atas curahan doa, perhatian, semangat dan semua yang terbaik yang telah diberikan kepadaku. Semoga selalu di berikan limpahan kesehatan dan rizki oleh Allah SWT.

❖ Kakak dan Adik-adikku

Terimakasih untuk kasih sayang, doa, dukungan dan semangat yang sudah diberikan.

❖ Teman-temanku Marisa, Mila, Tantri, Tya, Gita, Fitri, dan seluruh teman-teman Busana 08.

Terimakasih atas semangat, kerjasama, kebersamaan, bantuan yang selalu diberikan untukku. Kenangan terindah yang tak pernah terlupakan.

❖ Almamaterku Universitas Negeri Yogyakarta

Terimakasih telah memberikan fasilitas untuk mewujudkan cita-cita saya.

**PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR UNTU MENINGKATKAN
KREATIVITAS MENDESAIN PADA MATA PELAJARAN
MENGGAJAR BUSANA SISWA KELAS XI
SMK NEGERI 3 PACITAN**

**Oleh :
Erma Fitriana
08513241018**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk : 1) mengembangkan produk media gambar pada mata pelajaran menggambar busana. 2) mengetahui kelayakan produk media gambar pada mata pelajaran menggambar busana. 3) mengetahui peningkatan kreativitas mendesain pada mata pelajaran menggambar busana siswa kelas XI SMK Negeri 3 Pacitan dengan menggunakan media gambar yang sudah dikembangkan.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah pengembangan prosedural yang bersifat diskriptif dengan 10 langkah yaitu : 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain media, 4) validasi media, 5) revisi media, 6) uji coba media (uji kelayakan), 7) revisi media, 8) uji coba pemakaian, 9) revisi media serta 10) produk media gambar. Subjek penelitian ini adalah 24 siswa kelas XI busana butik di SMK Negeri 3 Pacitan. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara, observasi kelas, angket dan tes unjuk kerja. Sedangkan instrumen penelitiannya yaitu lembar kelayakan media gambar dan lembar penilaian unjuk kerja. Instrumen yang telah disusun kemudian dicari validitasnya yaitu dengan menggunakan validitas konstruk dan validitas isi melalui rekomendasi para ahli (*judgment expert*) yang dinyatakan layak digunakan sebagai penelitian. Uji reliabilitas kelayakan media menggunakan *Alpha Cronbach* diperoleh 0,743. Teknik analisis data menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test*.

Hasil penelitian berupa : 1) pengembangan media gambar dikembangkan dengan 10 langkah. a) potensi dan permasalahan siswa kurang kreatif dalam mendesain busana. b) pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan observasi kelas diketahui bahwa kreatifitas siswa dalam mendesain masih kurang dan keterbatasan media/ sumber belajar menyebabkan kurang optimalnya proses serta hasil pembelajaran. c) desain media meliputi judul media yaitu pengembangan media gambar, kompetensi dasar membuat desain busana pesta malam dengan teknik kering, tujuan siswa mampu menggambar busana dengan menerapkan unsur dan prinsip desain serta siswa dapat meningkatkan kreativitas mendesain busana pesta malam, menentukan tema desain yaitu desain busana pesta malam, menentukan materi yaitu perubahan bentuk dan membuat desain busana sesuai tujuan dan teori perubahan bentuk. d) validasi media oleh ahli media diperoleh rerata 10 sehingga media termasuk dalam kategori layak dan validasi oleh ahli materi diperoleh rerata 12 sehingga termasuk dalam kategori layak. e) revisi media dilakukan untuk memperbaiki media sesuai masukan pada saat validasi oleh ahli media dan materi. f) uji kelayakan media diperoleh hasil 62,5 % dengan kategori baik sehingga media gambar termasuk dalam kategori layak. g) revisi media dilakukan untuk memperbaiki media sesuai saran dari siswa. h) uji coba kelompok kecil diperoleh hasil nilai mean sebelum menggunakan media gambar sebesar 31,5 dan mean sesudah menggunakan media gambar sebesar 40,1 sehingga ada peningkatan nilai mean sebesar 8,6 dapat disimpulkan bahwa media gambar layak digunakan untuk pembelajaran. i) produk media gambar siap diproduksi dalam jumlah yang besar. 2) hasil kelayakan media gambar oleh siswa diperoleh hasil 62,5 % dengan kategori baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media gambar layak digunakan untuk pembelajaran. 3) kreativitas mendesain siswa pada pembelajaran sebelum menggunakan media gambar diperoleh hasil 37,5 % dengan kategori kurang kreatif, sedangkan pada pembelajaran sesudah menggunakan media gambar kreatifitas mendesain siswa meningkat dengan persentase 100 % dengan kategori sangat kreatif. Pada pembelajaran sebelum menggunakan media gambar nilai mean sebesar 37,4583 dan setelah menggunakan media gambar nilai mean sebesar 42,0000, sehingga ada peningkatan nilai mean sebesar 4,5417. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media gambar dapat meningkatkan kreativitas mendesain pada mata pelajaran menggambar busana.

Kata kunci : pengembangan media gambar, kreativitas mendesain busana

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah segala puji hanya untuk Allah SWT yang telah memberikan nikmat, hidayah, dan karuniaNya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Gambar untuk Meningkatkan Kreativitas Mendesain pada Mata Pelajaran Menggambar Busana Siswa Kelas XI di SMK Negeri 3 Pacitan” dengan baik.

Penyusun menyadari bahwa dalam penyusunan laporan Tugas Akhir Skripsi ini banyak mendapatkan bimbingan, pengarahan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penyusun mengucapkan terima kasih yang sebanyak-banyaknya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan Tugas Akhir Skripsi ini terutama kepada :

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd. MA, selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Moch Bruri Triyono, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta atas bantuannya.
3. Noor Fitrihana, M.Eng, selaku Ketua Jurusan PTBB Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Kapti Asiatun, M.Pd, selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Busana Fakultas teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Prapti Karomah, M.Pd, selaku dosen Penasehat Akademik dan selaku dosen pembimbing skripsi.
6. Sri Widarwati, M.Pd, selaku validator dan selaku penguji Tugas Akhir Skripsi.

7. Afif Ghurub Bestari, M.Pd, selaku validator.
8. Drs. Heru Triyono MM, selaku kepala sekolah SMK Negeri 3 Pacitan yang telah memberikan izin dalam penelitian skripsi ini.
9. Dewi Kurniasari, S.Pd.T, selaku validator dan selaku guru mata diklat menggambar busana di SMK Negeri 3 Pacitan.
10. Semua guru dan karyawan SMK Negeri 3 Pacitan yang telah bersedia memberikan data-data yang diperlukan.
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu atas segala bantuan, dukungan dan kerjasamanya.

Penyusun menyadari, dalam penulisan Tugas Akhir Skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangat diharapkan. Semoga tugas akhir skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, Oktober 2012

Erma Fitriana
NIM.08513241018

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Tinjauan Tentang Media Pembelajaran	11
1. Pengertian Media Pembelajaran	11
2. Penggunaan dan Pemilihan Media Pembelajaran	12
3. Fungsi Media pada Pembelajaran	13
4. Jenis Media Pembelajaran	14
5. Media Gambar	16
a. Pengertian Media Gambar	16
b. Kriteria Pemilihan Media Gambar	17
c. Kelebihan dan Kekurangan dari Media Gambar	18
d. Pengembangan Media Pembelajaran	21
B. Tinjauan Tentang Kreativitas	23
1. Pengertian Kreativitas	23
2. Ciri-Ciri Kreativitas	25
3. Pengukuran Kreativitas	28
C. Mata Diklat Menggambar Busana	32
D. Penelitian Pengembangan	35
1. Pengertian Penelitian Pengembangan	35
2. Prosedur Pengembangan	36
E. Penelitian yang Relevan	39
F. Kerangka Berpikir	41
G. Pertanyaan Penelitian	43
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	45

A. Desain Penelitian	45
B. Tempat dan Waktu Penelitian	45
C. Subyek Penelitian	45
D. Instrumen Pengumpulan Data	46
E. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	48
1. Validasi Instrumen	48
2. Reliabilitas Instrumen	52
F. Pengembangan Media	55
G. Teknik Analisis Data	64
1. Uji Kelayakan	64
2. Uji Efektifitas Media	66
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	68
A. Hasil Pengembangan	68
1. Potensi dan Masalah	68
2. Pengumpulan Data	69
3. Desain Media Gambar	73
4. Validasi Instrumen	76
5. Revisi Media Gambar	77
6. Uji Coba Media (Uji Kelayakan dan Efektifitas)	78
a. Uji Coba Media	78
b. Uji Kelayakan Media	79
c. Uji Efektifitas Media	80
7. Revisi Media	82
8. Produk Media Gambar	82
B. Pembahasan	83
1. Mengembangkan Produk Media Gambar	83
2. Kelayakan Media	88
3. Efektifitas Penggunaan Media	89
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	90
A. Kesimpulan	90
B. Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN	96

DAFTAR TABEL

Tabel 01.	Silabus Mata Diklat Menggambar Busana	32
Tabel 02.	<i>State-of the art</i> Penelitian	40
Tabel 03.	Instrumen Pengumpulan Data	48
Tabel 04.	Kriteria Kualitas Lembar Penilaian	50
Tabel 05.	Kriteria Kelayakan Media Gambar ditinjau dari Ahli Media .	51
Tabel 06.	Kriteria Kelayakan Lembar Penilaian Unjuk Kerja	51
Tabel 07.	Pedoman Interpretasi Koefisien <i>Alfa Cronbach</i>	54
Tabel 08.	Kisi-kisi Instrumen Kriteria Media Gambar	60
Tabel 09.	Kisi-kisi Instrumen Penilaian Unjuk Kerja	61
Tabel 10.	Kisi-kisi Angket Kelayakan Media Gambar	62
Tabel 11.	Kriteria Kelayakan Media	65
Tabel 12.	Hasil Observasi Pembelajaran	72
Tabel 13.	Kriteria Kelayakan Media Gambar ditinjau dari Ahli Media	76
Tabel 14.	Kriteria Kelayakan Lembar Unjuk Kerja Siswa	77
Tabel 15.	Statistik Uji Coba Kelompok Kecil	78
Tabel 16.	Nilai Hasil Uji kelayakan Media Gambar	80
Tabel 17.	Nilai Hasil Uji Lapangan Peningkatan Kreativitas Mendesain Busana Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Gambar	81
Tabel 18.	Kategori Kreativitas Mendesain Siswa Sebelum Menggunakan Media Gambar	82
Tabel 19.	Kategori Kreativitas Mendesain Siswa Sesudah Menggunakan Media Gambar	82
Tabel 20.	Statistik Uji Lapangan Produk Media Gambar Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Gambar	83

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	
Instrumen Penelitian Pengembangan Media Gambar	93
Lampiran 2	
Pedoman Analisis Kebutuhan	105
Lampiran 3	
Hasil Data Analisis Kebutuhan	108
Lampiran 4	
Hasil data Uji Coba	112
Lampiran 5	
Hasil Pengembangan Media Gambar	124
Lampiran 6	
Validasi Instrumen	139
Lampiran 7	
Surat Ijin Penelitian	150
Lampiran 8	
Dokumentasi	155

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu tujuan nasional Bangsa Indonesia di dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pencapaian tujuan nasional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dilakukan melalui jalur pendidikan. Pendidikan melibatkan kegiatan belajar dan proses pembelajaran. Proses belajar-mengajar merupakan hal yang harus sangat diperhatikan di dalam penyelenggaraan pendidikan di suatu instansi pendidikan pada jenjang pendidikan dasar, pendidikan menengah pertama, pendidikan menengah atas, hingga di perguruan tinggi.

Pendidikan merupakan suatu hubungan yang terjadi antara pendidik (guru) dan peserta didik (siswa). Melalui pendidikan siswa dipersiapkan menjadi manusia yang cerdas dan berguna bagi nusa dan bangsa, serta diharapkan dapat mengembangkan potensinya untuk menjadi lebih baik. Dalam upaya menumbuhkan, memajukan, serta mencerdaskan kehidupan bangsa penyelenggaraan dan pelaksanaan proses pendidikan harus terus ditingkatkan.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu dari penyelenggara pendidikan. Sekolah Menengah Kejuruan sebagai salah satu lembaga pendidikan kejuruan memiliki tugas untuk mempersiapkan peserta

didiknya untuk dapat bekerja pada bidang-bidang tertentu. Dalam proses pembelajarannya, SMK dilengkapi dengan ilmu pengetahuan secara teori dan membekali peserta didik melalui praktik sehingga dalam perkembangannya SMK dituntut harus mampu menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) yang dapat berakselerasi dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu dari penyelenggara pendidikan. Sekolah Menengah Kejuruan sebagai pencetak tenaga kerja yang siap pakai harus membekali peserta didiknya dengan pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan kompetensi program keahlian mereka masing-masing.

Seiring dengan tujuan SMK dalam mewujudkan tujuan nasional, masih banyak masalah yang dihadapi, salah satunya adalah masalah efektifitas pendidikan. Masalah efektifitas pendidikan adalah masalah yang berkenaan dengan hubungan antara hasil pendidikan dengan tujuan atau sasaran pendidikan yang diharapkan. Meskipun demikian, telah diusahakan berbagai upaya dalam mengatasi masalah tersebut yang mencakup semua komponen pendidikan meliputi pembaharuan kurikulum, proses belajar mengajar, peningkatan kualitas guru, pengadaan buku pengajaran, sarana belajar, penyempurnaan sistem penilaian, dan usaha-usaha yang berkenaan dengan peningkatan kualitas pendidikan. Upaya pemerintah dalam meningkatkan kualitas pendidikan salah satunya dengan mengimplementasikan kurikulum.

Lulusan SMK yang berkualitas dapat diketahui melalui penguasaan kemampuan kerja (kompetensi), yang meliputi penguasaan ilmu pengetahuan,

sikap, dan keterampilan. Pada tahun pelajaran 2006/2007 Departemen Pendidikan Nasional melalui Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) meluncurkan kurikulum 2006 yang lebih dikenal dengan sebutan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Namun dalam praktiknya, tujuan yang telah ditetapkan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tidak selamanya dapat tercapai penuh seperti yang diharapkan.

Di dalam kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), salah satu mata pelajaran yang diberikan di SMK Negeri 3 Pacitan kepada siswa, khususnya siswa Program Keahlian Busana Butik adalah pelajaran menggambar busana. Kompetensi pelajaran ini membahas semua materi dari Pengenalan alat dan bahan menggambar sampai teknik penyelesaian gambar. Materi tersebut didapatkan dari kelas X sampai kelas XII.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada guru tata busana di SMK negeri 3 Pacitan, peneliti mendapat informasi bahwa dalam pembelajaran guru masih menggunakan pendekatan konvensional yaitu pendekatan yang banyak menekankan penyampaian materi pembelajaran dengan metode ceramah, media yang digunakan yaitu contoh gambar desain oleh guru dan foto copy modul. Hal ini akan mengakibatkan proses pembelajaran menjadi pasif, jenuh dan membosankan sehingga banyak peserta didik yang berbicara sendiri, bahkan acuh terhadap materi yang diajarkan, sehingga materi pelajaran tidak dapat diterima dengan baik. Dalam hal penugasan terutama materi menggambar, sebagian besar siswa masih merasa kurang mampu menyelesaikan tugas dengan baik dikarenakan mereka merasa sulit dalam

menggambar. Hal ini terlihat dari menumpuknya tugas menggambar untuk beberapa minggu. Siswa kurang berminat dan kurang termotivasi mendesain busana secara detail, terlihat pada hasil desain yang belum sesuai dengan kriteria penilaian suatu karya desain busana dan cenderung hanya meniru media gambar dari guru serta warna yang digunakan masih monoton. Hal ini merupakan salah satu indikasi kurangnya kreativitas siswa. Siswa merasa tidak memiliki bakat, siswa tidak termotivasi untuk mengembangkan diri. Media yang digunakan guru juga kurang menarik sehingga tidak bisa membangkitkan minat siswa untuk menggambar dan berkreasi, akibatnya gambar desain yang dibuat oleh siswa kurang kreatif sehingga nilai hasil belajar siswa kurang maksimal terlihat dari sebagian besar nilai siswa belum mencapai KKM. Berdasarkan sumber (guru SMK Negeri 3 Pacitan) Kriteria Pencapaian Kompetensi yaitu 75. Dari jumlah siswa 24 yang sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal yaitu 15 siswa, sedangkan yang 9 siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Menurut standar BNSP (Badan Nasional Standar Pendidikan) yang menentukan standar nilai 75 seluruh siswa belum mencapai tuntas, karena pembelajaran dikatakan tuntas apabila sekurang-kurangnya 75 % dari jumlah siswa mencapai kriteria ketuntasan minimal.

Banyak hal yang menyebabkan kondisi diatas terjadi, misalnya berasal dari diri pribadi siswa sendiri dan dari luar pribadi siswa sendiri yang kemudian dapat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa ketika proses belajar mengajar (PBM) sedang berlangsung. Kemampuan guru menguasai

materi pelajaran sangat berpengaruh terhadap kemampuannya dalam menyampaikan pelajaran kepada siswa, adapun kemampuan dan pengetahuan guru tidak akan bisa ditransfer secara maksimal jika metode pelajaran yang digunakan pun kurang tepat.

Media yang hanya terbatas pada papan tulis dan metode ceramah juga mengakibatkan motivasi belajar siswa menjadi rendah. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru memerlukan suatu media pembelajaran yang dapat menunjang proses penyampaian informasi kepada siswa. Menurut Briggs melalui Raharjo, (1991: 35) berpendapat bahwa untuk mengkomunikasikan materi dalam proses belajar maka harus didukung dengan penggunaan media pembelajaran. Pemanfaatan atau penggunaan media pembelajaran sebagai alat komunikasi untuk memotivasi belajar siswa, serta memperjelas informasi pengajaran dengan memberi tekanan pada bagian-bagian yang penting dan memberikan variasi dalam mengajar agar kemauan siswa dalam menerima materi pelajaran dapat terserap dengan baik kedalam memori berfikir siswa.

Dalam hal peningkatan kreativitas mendesain busana, media gambar merupakan salah satu alternatif untuk memecahkan masalah tersebut. Media gambar termasuk dalam bentuk visual berupa gambar *representasi* seperti gambar, lukisan, atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda. Media gambar mempunyai keunggulan yang di antaranya sudah umum digunakan, mudah dimengerti, dapat dinikmati, mudah dan murah didapat atau dibuat, dan banyak memberikan penjelasan daripada menggunakan media verbal. Media gambar mampu memberikan detail dalam

bentuk gambar apa adanya, sehingga anak didik mampu untuk mengingatnya dengan lebih baik dibandingkan dengan metode verbal. Keindahan warna pada suatu benda pada umumnya menarik perhatian indera pandang. Selain itu media gambar juga bisa memecahkan masalah yang ada dalam media oral/verbal, yakni dalam hal keterbatasan daya ingat dalam bercerita atau menjelaskan sesuatu.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat memberikan hasil yang optimal apabila digunakan secara tepat, dalam arti sesuai dengan materi pelajaran yang mendukung. Penggunaan media gambar diharapkan dapat menimbulkan daya tarik, sehingga dapat memotivasi siswa untuk lebih senang belajar dan pada akhirnya akan memberikan hasil pembelajaran yang lebih baik. Keterlibatan siswa yang maksimal merupakan bagian dari motivasi dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian tanpa dilibatkan langsung dalam kegiatan, siswa tidak akan mampu menggambar dengan tepat, cepat dan kreatif.

Berdasarkan kondisi di atas upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan siswa dalam pembelajaran menggambar busana adalah dengan mengembangkan pelaksanaan belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan kreativitas mendesain siswa, namun dibuat lebih menarik yaitu dengan menggunakan bantuan media gambar. Media gambar diharapkan dapat meningkatkan kreativitas mendesain busana dengan baik. Penggunaan media gambar untuk pembelajaran menggambar busana juga diharapkan dapat memberikan pengalaman kepada siswa, memperjelas dan

mempermudah konsep-konsep abstrak serta mempertinggi daya serap belajar sehingga diharapkan materi dapat dengan mudah diterima oleh siswa.

Oleh karena itu peneliti berkeinginan mengembangkan media gambar untuk mata pelajaran menggambar busana dengan harapan dapat meningkatkan kreativitas mendesain busana maka judul yang peneliti ajukan adalah pengembangan media gambar untuk meningkatkan kreativitas mendesain pada mata pelajaran menggambar busana siswa kelas XI di SMK Negeri 3 Pacitan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pemilihan media pembelajaran mendesain busana belum dapat menarik perhatian siswa sehingga belum mampu meningkatkan kreativitas siswa dalam mendesain busana
2. Media yang digunakan guru kurang mendukung untuk kreativitas siswa dalam mendesain busana.
3. Kurangnya motivasi siswa untuk belajar sehingga siswa tidak bisa mengembangkan diri untuk berkreasi.
4. Pencapaian nilai KKM siswa pada mata diklat menggambar busana baru 70 %.
5. Belum terungkapnya seberapa besar nilai kreativitas siswa dalam mendesain busana.

C. Batasan Masalah

Permasalahan yang ditemukan di SMK Negeri 3 Pacitan sangat luas, sehingga pada penelitian ini akan dibatasi pada pengembangan media gambar berupa desain busana pesta malam dengan teknik pengembangan desain yaitu perubahan bentuk yang terdiri dari stilasi, distorsi, transformasi, dan deformasi dengan penyelesaian teknik kering. Pengembangan media gambar ini untuk meningkatkan kreativitas mendesain pada mata pelajaran menggambar busana karena media gambar ini memiliki keunggulan, diantaranya mempunyai gambar yang menarik seiring perkembangan mode busana, warnanya bervariasi sehingga dapat membangkitkan minat siswa untuk mendesain busana agar lebih kreatif.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dapat ditemukan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan produk media gambar pada mata pelajaran menggambar busana ?
2. Bagaimana kelayakan produk media gambar pada mata pelajaran menggambar busana ?
3. Bagaimana peningkatan kreativitas mendesain busana pesta malam pada mata pelajaran menggambar busana siswa kelas XI melalui media gambar di SMK Negeri 3 Pacitan ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan melalui penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Mengembangkan produk media gambar pada mata pelajaran menggambar busana.
- b. Mengetahui kelayakan produk media gambar pada mata pelajaran menggambar.
- c. Mengetahui peningkatan kreativitas mendesain busana pesta malam pada mata pelajaran menggambar busana siswa kelas XI SMK Negeri 3 Pacitan dengan menggunakan media gambar yang sudah dikembangkan.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberi manfaat yaitu sebagai berikut:

- a. Bagi siswa
 - 1) Dapat meningkatkan wawasan dan pemahaman siswa dalam mengembangkan dan menemukan sumber-sumber belajar yang relevan dan konkrit yang dapat merangsang ide dalam pembelajaran dan latihan desain busana.
 - 2) Memberikan peluang kepada siswa untuk mengoptimalkan kemampuan dan kreativitasnya dalam memperoleh pengetahuan, informasi dan berlatih keterampilan dalam rangka pencapaian kompetensi yang diharapkan.

b. Bagi sekolah :

- 1) Mempersiapkan lulusan yang kreatif, dan selalu dapat memanfaatkan lingkungannya sendiri sebagai sumber belajar yang efektif.
- 2) Mempersiapkan lulusan berkompetensi sesuai yang dibutuhkan dunia industri.
- 3) Mengubah pola sikap pendidik dalam mengelola pembelajaran yang memposisikan dirinya bukan saja sebagai satu-satunya sumber belajar melainkan memposisikan diri sebagai fasilitator, dan mediator yang fleksibel sehingga kegiatan belajar yang dirancang akan menjadi lebih inovatif dan bermakna.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Tinjauan Tentang Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerimapesan (Azhar Arsyad, 2011:3). Menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011), media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Sedangkan menurut Criticos yang dikutip oleh Daryanto (2011:4) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar.

Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru seyogyanya menggunakan berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Menurut Heinich yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011:4), media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima.

2. Penggunaan dan Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Strauss dan Frost dalam Dina Indriana (2011:32) mengidentifikasikan sembilan faktor kunci yang harus menjadi pertimbangan dalam memilih media pengajaran. Kesembilan faktor kunci tersebut antara lain batasan sumber daya institusional, kesesuaian media dengan mata pelajaran yang diajarkan, karakteristik siswa atau anak didik, perilaku pendidik dan tingkat keterampilannya, sasaran pembelajaran mata pelajaran, hubungan pembelajaran, lokasi pembelajaran, waktu dan tingkat keragaman media.

Sedangkan menurut Arief S. Sadiman, dkk (2011:84) mengemukakan memilih media antara lain adalah a) bermaksud mendemonstrasikannya seperti halnya pada kuliah tentang media, b) merasa sudah akrab dengan media tersebut, misalnya seorang dosen yang sudah terbiasa menggunakan proyektor transparansi, c) ingin memberi gambaran atau penjelasan yang lebih konkret, dan d) merasa bahwa media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukan, misalnya untuk menarik minat atau gairah belajar siswa.

Pendapat lain mengungkapkan bahwa dalam memilih media hendaknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

- a. Kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat (visual dan/ atau audio)
 - b. Kemampuan mengakomodasikan respon siswa yang tepat (tertulis, audio, dan/ atau kegiatan fisik)
 - c. Kemampuan mengakomodasikan umpan balik
 - d. Pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus, dan untuk latihan dan tes (sebaiknya latihan dan tes menggunakan media yang sama)
 - e. Tingkat kesenangan (preferensi lembaga, guru, dan pelajar) dan keefektivan biaya
- (Azhar Arsyad, 2011:71)

3. Fungsi Media Pada Pembelajaran

Menurut Azhar Arsyad (2011:15) fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Sedangkan menurut Hamalik (dalam Azhar Arsyad, 2011) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru,

membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Menurut Arif S. Sadiman, dkk (2011) menyebutkan bahwa kegunaan-kegunaan media pembelajaran yaitu:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- c. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.
- d. Memberikan perangsang belajar yang sama.
- e. Menyamakan pengalaman.
- f. Menimbulkan persepsi yang sama.

4. Jenis Media Pembelajaran

Sejalan dengan perkembangan teknologi, maka media pembelajaran pun mengalami perkembangan melalui pemanfaatan teknologi itu sendiri. Berdasarkan teknologi tersebut, Azhar Arsyad (2011) mengklasifikasikan media atas empat kelompok, yaitu :

- a. Media hasil teknologi cetak.
- b. Media hasil teknologi audio-visual.
- c. Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer.
- d. Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Klasifikasi media pembelajaran menurut Seels dan Glasgow (dalam Azhari Arsyad 2011:33) membagi media kedalam dua kelompok besar, yaitu : media tradisional dan media teknologi mutakhir.

- a. Pilihan media tradisional
 - 1) Visual diam yang diproyeksikan yaitu proyeksi *opaque*, proyeksi *overhead*, *slides*, *filmstrips*.
 - 2) Visual yang tak diproyeksikan yaitu gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info, papan-bulu.
 - 3) Audio yaitu rekaman piringan, pita kaset, *reel*, *cartridge*.
 - 4) Penyajian multimedia yaitu slide plus suara (*tape*).
 - 5) Visual dinamis yang diproyeksikan yaitu film, televisi, video.
 - 6) Media cetak yaitu buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, lembaran lepas (*hand-out*).
 - 7) Permainan yaitu teka-teki, simulasi, permainan papan.
 - 8) Media realia yaitu model, *specimen* (contoh), manipulatif (peta, boneka).
- b. Pilihan media teknologi mutakhir
 - 1) Media berbasis telekomunikasi yaitu *telekonferen*, kuliah jarak jauh.
 - 2) Media berbasis mikroprosesor yaitu *computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor *intelligen*, *interaktif*, *hipermedia*, *compact (video) disc*.

Sedangkan klasifikasi media pembelajaran menurut Ibrahim yang dikutip oleh Daryanto (2011) media dikelompokkan berdasarkan ukuran dan kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya atas lima kelompok, yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi, media tanpa proyeksi tiga dimensi, audio, proyeksi, televisi, video, dan komputer.

Kemp & Dayton yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011:37) mengelompokkan media kedalam delapan jenis, yaitu : media cetakan, media panjang, *overhead transparencies*, rekaman audiotape, seri slide dan filmstrips, penyajian multi-image, rekaman video dan film hidup, komputer.

5. Media Gambar

a. Pengertian Media Gambar

Di antara media pendidikan, gambar adalah media yang paling umum dipakai. Dia merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana. Oleh karena itu, pepatah Cina yang mengatakan bahwa sebuah gambar berbicara lebih banyak daripada seribu kata. Media gambar sesuai kelompoknya merupakan media visual dua dimensi pada bidang tidak transparan. Menurut Azhar Arsyad (2011) media gambar termasuk dalam bentuk visual berupa gambar *representasi* seperti gambar, lukisan, atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda.

Sedangkan menurut Oemar Hamalik (1986:43) berpendapat bahwa Gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan atau pikiran. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001: 329) Gambar adalah tiruan barang, binatang, tumbuhan dan sebagainya.

Menurut Arief Sadiman, dkk (2011: 28-29): Media grafis visual sebagaimana halnya media yang lain. Media grafis untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual.

Simbol-simbol tersebut perlu dipahami benar artinya agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien.

b. Kriteria Pemilihan Media Gambar

Supaya gambar mencapai tujuan yang maksimal sebagai alat visual, gambar harus dipilih menurut syarat-syarat tertentu. Syarat-syarat tersebut adalah sebagai berikut :

- 1) Gambar harus bagus, jelas, menarik, mudah dimengerti dan cukup besar untuk dapat memperlihatkan detail.
 - 2) Apa yang tergambar harus cukup penting dan cocok untuk hal yang sedang dipelajari atau masalah yang sedang dihadapi.
 - 3) Gambar harus benar dan autentik, artinya menggambarkan situasi yang serupa jika dilihat dalam keadaan sebenarnya.
 - 4) Kesederhanaan penting sekali. Gambar yang rumit sering mengalihkan perhatian dari hal-hal yang penting.
 - 5) Gambar harus sesuai dengan kecerdasan orang yang melihatnya.
 - 6) Warna walau tidak mutlak dapat meninggalkan nilai sebuah gambar, menjadikannya lebih realistis dan merangsang minat untuk melihatnya. Selain itu warna juga dapat memperjelas arti dari apa yang digambarkan. Akan tetapi penggunaan warna yang salah sering menghasilkan pengertian yang tidak benar.
 - 7) Ukuran Perbandingan penting pula. Hal ini sebagai pembeda dari ukuran gambar dengan ukuran sebenarnya.
- (<http://pustaka.ut.ac.id>)

Menurut Arif S. Sadiman, dkk (2011) gambar yang baik pada lazimnya dapat menggunakan kriteria-kriteria antara lain :

- 1) Keaslian gambar, gambar menunjukkan situasi yang sebenarnya seperti melihat keadaan benda sesungguhnya.
- 2) Kesederhanaan, sederhana dalam warna menimbulkan kesan tertentu yang mempunyai nilai estetis secara murni dan mengandung nilai praktis.

- 3) Bentuk item, mudah dipahami dapat digunakan pada gambar dari majalah, surat kabar, dsb.
- 4) Perbuatan menunjukkan hal yang sedang melakukan suatu perbuatan.
- 5) Fotografi, gambar tidak terlalu terang/ gelap asal dapat menarik dan efektif dalam pengajaran.
- 6) Artistik, gambar disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai.

Hal yang lain diungkapkan bahwa dalam menggunakan media gambar ada dua cara yang dapat ditempuh yaitu pertama, memproduksi sendiri berdasarkan rancangan (desain) yang telah dibuat sebelumnya dan kedua, dengan memanfaatkan bahan yang dapat diperoleh dari internet, buku, jurnal, majalah dan bahan cetak lainnya.

Berdasarkan uraian di atas, teori yang digunakan sebagai indikator penilaian media gambar yang akan dikembangkan menggunakan kajian teori Arif S. Sadiman, dkk yang meliputi keaslian gambar, kesederhanaan, bentuk item, perbuatan, fotografi, dan artistik.

c. Kelebihan dan Kekurangan dari Media Gambar

- 1) Kelebihan media gambar

Menurut Dina Indriana (2011:64-65) media gambar mempunyai keunggulan yang di antaranya sudah umum

digunakan, mudah dimengerti, dapat dinikmati, mudah dan murah didapat atau dibuat, dan banyak memberikan penjelasan daripada menggunakan media verbal. Media gambar atau foto mampu memberikan detail dalam bentuk gambar apa adanya, sehingga anak didik mampu untuk mengingatnya dengan lebih baik dibandingkan dengan metode verbal. Selain itu media gambar juga bisa memecahkan masalah yang ada dalam media oral/verbal, yakni dalam hal keterbatasan daya ingat dalam bercerita atau menjelaskan sesuatu.

Menurut Arief S. Sadiman, dkk (2011:29-31) beberapa kelebihan media gambar antara lain :

- a) Sifatnya konkrit; Gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
- b) Gambar dapat mengatasi batas ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu bisa anak-anak dibawa ke objek/peristiwa tersebut.
- c) Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
- d) Dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman.
- e) Murah harganya dan mudah didapat serta digunakan tanpa peralatan khusus

Media pendidikan yang digunakan dalam proses belajar mengajar juga mempunyai kelebihan atau manfaat. Menurut Roestijah NK yang dikutip dari Muh. Asdam (1984) manfaat tersebut antara lain :

- a) Menambah dan meningkatkan perhatian anak

- b) Mencegah verbalitas
- c) Memberikan pengalaman yang nyata dan langsung
- d) Membantu menumbuhkan pikiran/ pengertian yang teratur dan sistematis
- e) Mengembangkan sikap eksploratif
- f) Berorientasi pada lingkungan dan memberi kemanfaatan dalam pengamatan
- g) Membangkitkan motivasi kegiatan belajar serta memberikan pengalaman yang menyeluruh

2) Kelemahan media gambar

Menurut Arif S. Sadiman, dkk (2011) gambar mempunyai beberapa kelemahan yaitu :

- a) Gambar hanya menekankan persepsi indera mata.
- b) Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- c) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

Sedangkan menurut Daryanto (2011:101) kelemahan-kelemahan dari media gambar antara lain:

- (1) Beberapa gambarnya sudah cukup memadai, tetapi tidak cukup besar ukurannya jika digunakan untuk tujuan pengajaran kelompok besar, kecuali jika diproyeksikan melalui proyektor.
- (2) Gambar adalah berdimensi dua sehingga sukar untuk melukiskan bentuk sebenarnya yang berdimensi tiga. Kecuali jika dilengkapi dengan beberapa gambar untuk objek yang sama atau adegan yang diambil dilakukan dari berbagai sudut pemotretan yang berlainan.

- (3) Gambar bagaimanapun indahnyapun tetap tidak memperlihatkan gerak seperti halnya gambar hidup. Namun demikian, beberapa gambar yang disusun secara berurutan dapat memberikan kesan gerak dapat saja dicobakan, dengan maksud meningkatkan daya efektivitas proses belajar mengajar.

d. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah. Melalui media pembelajaran guru akan lebih mudah dalam menyampaikan materi dan siswa akan lebih terbantu dan mudah belajar. Media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi antara sumber dan penerima. Media pembelajaran atau materi pembelajaran secara garis besar terdiri dari pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang harus dipelajari oleh siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan (Depdiknas, 2006:4)

Media pembelajaran disusun dengan tujuan sebagai berikut:

- 1) Menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik, yakni media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan setting atau lingkungan sosial peserta didik.
- 2) Membantu peserta didik dalam memperoleh alternatif bahan ajar di samping buku-buku teks yang terkadang sulit diperoleh
- 3) Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Prinsip-prinsip dalam pemilihan materi pembelajaran meliputi: (a) prinsip relevansi, (b) konsistensi, dan (c) kecukupan.

Prinsip relevansi artinya materi pembelajaran hendaknya relevan memiliki keterkaitan dengan pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar. Prinsip konsistensi artinya adanya keajegan antara bahan ajar dengan kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa. Prinsip kecukupan artinya materi yang diajarkan hendaknya cukup memadai dalam membantu siswa menguasai kompetensi dasar yang diajarkan. Materi tidak boleh terlalu sedikit, dan tidak boleh terlalu banyak. Jika terlalu sedikit akan kurang membantu mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar. Sebaliknya, jika terlalu banyak akan membuang-buang waktu dan tenaga yang tidak perlu untuk mempelajarinya (Akhmad Sudrajat, 2008)

Ada beberapa prosedur yang harus diikuti dalam penyusunan media pembelajaran. Prosedur itu meliputi: (1) memahami standar isi dan standar kompetensi lulusan, silabus, program semester, dan rencana pelaksanaan pembelajaran; (2) mengidentifikasi jenis materi pembelajaran berdasarkan pemahaman terhadap poin 1; (3) melakukan pemetaan materi; (4) menetapkan bentuk penyajian; (5) menyusun struktur (kerangka) penyajian; (6) membaca buku sumber; (7) mendraf (memburam) bahan ajar; (8) merevisi (menyunting) bahan ajar; (9) mengujicobakan bahan ajar; dan (10) merevisi dan menulis akhir (finalisasi) (Zulkarnain Idiran, 2008).

Menurut Arif S. Sadiman, dkk (2011), penyusunan prosedur pengembangan media pendidikan meliputi:

- 1) Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa.
- 2) Merumuskan tujuan instruksional (*instructional objective*) dengan operasional.
- 3) Merumuskan butir-butir materi yang mendukung tercapainya tujuan.
- 4) Mengembangkan alat dan mengukur keberhasilan.
- 5) Menulis naskah media.
- 6) Mengadakan tes dan revisi.

B. Tinjauan Tentang Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan hal penting dalam pembelajaran dan bahkan dapat menjadi pintu masuk dalam upaya meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa. Betapa pentingnya pengembangan kreativitas dalam sistem pendidikan ditekankan oleh para wakil rakyat melalui Ketetapan MPR-RI No. 11/MPR/1983 Tentang Garis-garis Besar Haluan Negara dalam Utami Munandar (1992,46) sebagai berikut :

“Sistem pendidikan perlu disesuaikan dengan kebutuhan pembangunan disegala bidang yang memerlukan jenis-jenis keahlian dan ketrampilan serta dapat sekaligus meningkatkan produktivitas, kreativitas, mutu dan efisiensi kerja”.

Perilaku kreatif adalah hasil dari pemikiran kreatif, oleh karena itu hendaknya sistem pendidikan dapat merangsang pemikiran, sikap, dan

perilaku kreatif-produktif disamping pemikiran logis dan penalaran.

Menurut Utami Munandar (1992,47) menjelaskan bahwa:

Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Kreativitas diartikan sebagai daya cipta, sebagai kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru. Yang dimaksud dengan data, informasi, atau unsure-unsur yang ada dapat berupa pengalaman yang telah diperoleh seseorang selama masa hidupnya.

Pada umumnya definisi kreativitas dirumuskan dalam istilah pribadi (*person*), proses, produk dan *press*, seperti yang diungkapkan oleh Rodes yang menyebut hal ini sebagai “*Four P’s of Creativity: Person, Process, Press, Product*”. Keempat P ini saling berkaitan: Pribadi yang kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif, dan dengan dukungan dan dorongan (*press*) serta lingkungan, akan menghasilkan produk kreatif. Selanjutnya Utami Munandar menjelaskan teori empat P tersebut bahwa: terdapat dua teori tentang pembentukan pribadi kreatif yang digunakan sebagai landasan perencanaan program pendidikan anak berbakat yaitu teori psikoanalisis dan teori humanistik. Teori tentang *press* pada kreativitas anak, agar dapat terwujud adanya dorongan dalam diri individu (motivasi intrinsik) dan dorongan dari lingkungan (motivasi ekstrinsik). Di dalam proses kreatif terdapat dua teori yaitu teori Wallas dan teori belahan otak kanan dan kiri. Dalam teori Wallas ada empat proses kreatif yaitu : persiapan, inkubasi, iluminasi, verifikasi. Pada umumnya orang lebih dikuasai oleh belahan otak kanan yang berkaitan dengan fungsi-fungsi kreatif, jika memiliki kondisi

pribadi dan lingkungan yang menunjang (*press*), atau lingkungan yang memberi kesempatan/peluang untuk bersibuk diri secara kreatif maka diprediksikan bahwa produk kreativitasnya akan muncul.

2. Ciri-ciri Kreativitas

Berdasarkan survey kepustakaan, Dedi Supriadi (1994,54) mengidentifikasi ciri kepribadian kreatif yang ditemukan dalam berbagai studi, yaitu terbuka terhadap pengalaman baru, bebas dalam menyatakan pendapat, tertarik pada kegiatan-kegiatan kreatif, mempunyai rasa ingin tahu yang besar, percaya diri dan mandiri, memiliki tanggung jawab dan komitmen kepada tugas, mempunyai minat yang luas serta tekun dan tidak mudah bosan.

Penentuan kriteria kreativitas menurut Amabile dalam (1994:12) menyangkut tiga dimensi, yaitu dimensi proses, person dan produk kreatif. Dengan menggunakan proses kreatif sebagai kriteria kreativitas, maka segala produk yang dihasilkan dari proses itu dianggap sebagai produk kreatif, dan orangnya disebut sebagai orang kreatif. Dalam penelitian ini kriteria kreativitas ditentukan pada dimensi person. Pengertian person sebagai kriteria kreativitas identik dengan apa yang oleh Guilford disebut kepribadian kreatif yang pada intinya meliputi: dimensi kognitif (yaitu bakat) dan dimensi non-kognitif (minat, sikap, dan kualitas temperamental). Menurut teori ini, orang-orang kreatif

mempunyai cirri-ciri yang sangat signifikan berbeda dengan orang-orang yang kurang kreatif.

Menurut Guilford yang dikutip dalam Dedi Supriadi (1994:7) kreativitas yang melibatkan proses berpikir secara divergen, menemukan bahwa ada lima sifat yang menjadi ciri kemampuan berpikir kreatif, yaitu:

- a. Kelancaran (*Fluency*), adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan.
- b. Keluwesan (*Flexibility*), adalah kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah.
- c. Keaslian (*Originality*), adalah kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli.
- d. Penguraian (*Elaboration*), adalah kemampuan untuk menguraikan sesuatu yang terinci.
- e. Perumusan kembali (*Redefinition*), adalah kemampuan untuk merumuskan kembali suatu gagasan.

Sedangkan Rhodes dalam Utami Munandar (1987:1) menyebutkan 4ciri kreativitas sebagai *Four P's Creativity* atau 4P, yaitu:

- a. *Person*, merupakan keunikan individu dalam pikiran dan ungkapannya.
- b. *Process*, yaitu kelancaran, fleksibilitas, dan orisinil dalam berpikir.
- c. *Press*, merupakan situasi kehidupan dan lingkungan sosial yang member dorongan untuk menampilkan tindakan kreatif.
- d. *Product*, diartikan sebagai kemampuan dalam menghasilkan karya yang baru dan orisinil serta bermakna bagi individu dan lingkungannya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa setiap orang memiliki sifat dan kepribadian yang berbeda. Begitu juga dengan ciri-ciri individu yang mempunyai bakat kreatif, ciri-ciri tersebut bervariasi sesuai dengan keunikan tersendiri. Meskipun demikian ada beberapa

kecenderungan yang sama yang kemudian dijadikan ciri-ciri umum dari individu kreatif yaitu:

a. Kelancaran (*Fluency*)

Adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan, meliputi mempunyai pendapat, bebas dalam berpikir, percaya diri dan panjang akal.

b. Keluwesan (*Flexibility*)

Adalah kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemcahan atau pendekatan terhadap masalah, meliputi : mampu menghasilkan suatu ide, mempunyai inisiatif, mandiri atau kerja keras, mencari pengalaman baru.

c. Keaslian (*Originality*)

Kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli, meliputi : memberikan respon untuk suatu hal, mempunyai daya imajinasi yang aktif.

d. Keterperincian (*Elaboration*)

Kemampuan menyatakan pengaruh ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan, meliputi: bebas berpendapat dan merinci sesuatu selalu menemukan, meneliti dan mewujudkan ide, bersikap terhadap pengalaman baru.

3. Pengukuran Kreativitas

Tes kreativitas memiliki sudut pandang penilaian yang berbeda dengan tes intelegensi. Tes kreativitas mengukur kemampuan berfikir menyebar (divergen) dan tidak ada jawaban benar atau salah, sedangkan tes intelegensi mengukur kemampuan berfikir konvergen.

Menurut Utami Munandar (1992:35-36) alat ukur atau tes yang digunakan untuk menelusuri anak berbakat antara lain:

- a. Tes *inteligensi* untuk mengukur kemampuan intelektual.
Tes *inteligensi* dapat berupa tes *inteligensi* kelompok (seperti Tes Inteligensi Kolektif Indonesia) dan tes *inteligensi* perorangan (seperti tes *Wechsler Intelligence Scale for Children* Adaptasi Indonesia); dapat terdiri dari hanya satu jenis tugas (seperti tes *Progressive Matrices*), dan dapat meliputi sejumlah subtes yang masing-masing mengukur aspek *inteligensi* yang berbeda.
- b. Tes kreativitas untuk mengukur kemampuan berfikir kreatif.
Tes kreativitas dapat bersifat verbal, jika tugas yang dituntut diungkapkan dalam bentuk kata-kata atau bersifat figural, jika tugas yang dituntut diungkapkan dalam bentuk gambar
- c. Tes prestasi belajar untuk mengukur hasil belajar anak yang mencerminkan juga motivasi anak untuk belajar anak untuk belajar secara tanggung jawabnya terhadap tugas.
Prestasi belajar anak dapat dinilai dari angka rapor atau dari tes prestasi belajar baku. Kelebihan dari angka rapor ialah bahwa angka rapor berdasarkan hasil prestasi belajar hanya menunjukkan hasil sesaat. Jika kebetulan anak pada waktu pengetesan berada dalam kondisi kurang sehat, maka hal itu dapat mempengaruhi hasil tesnya.

Menurut Utami Munandar (1999) tes yang digunakan untuk mengukur kreativitas antara lain:

- a. Tes Berfikir Kreatif dari Torrance disebut dengan *The Torrance Test Of Creative Thinking* (TTCT).

Terhadap empat indikator berfikir kreatif yang diukur melalui tes ini yaitu orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi (Dedi

Supriadi, 1994). Tes ini dapat digunakan mulai tingkat TK sampai Perguruan Tinggi yang terdiri dari tes verbal dan tes gambar (figural).

b. Tes Kreativitas Verbal (TKV)

Secara operasional tes kreativitas verbal dirumuskan sebagai suatu proses yang tercermin dari kelancaran, keluwesan, dan orisinal dalam berfikir. Tes kreativitas verbal terdiri dari enam subtes yang semuanya mengukur dimensi berfikir divergen secara verbal namun menghasilkan produk yang berbeda dalam masing-masing sub-tes. Keenam sub-tes tersebut adalah permulaan kata, menyusun kata, membentuk kalimat tiga kata, sifat-sifat yang sama, macam-macam penggunaan, dan apa akibatnya.

c. Tes Kreativitas Figural (TKF)

Tes kreativitas figural merupakan adaptasi dari *Circle Test* dari Torrance. Adapun perbedaan penilaian tes kreativitas figural dengan verbal yaitu selain mengukur aspek kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas, dalam tes kreativitas figural juga mengukur aspek elaborasi yaitu menambahkan, melengkapi, atau mengembangkan suatu bentuk agar menjadi lebih variatif dan menarik. Tes kreativitas figural merupakan tes dengan cara melengkapi, menambahkan atau mengembangkan suatu bentuk melalui coretan-coretan yang berupa gambar. Tes ini dilakukan dengan penyelesaian yang singkat sebagai

contoh yaitu 10 menit, dapat diberikan dalam kelompok dan materialnya sangat sederhana.

d. Skala Sikap Kreatif

Skala sikap kreatif merupakan tes yang mengukur berdasarkan aspek sikap kreatif yang tercermin dari ciri-ciri pribadi kreatif yaitu keterbukaan terhadap pengalaman baru, kelenturan dalam berfikir, kebebasan dalam melengkapi diri, menghargai fantasi, minat terhadap kegiatan kreatif, kepercayaan terhadap gagasan sendiri dan kemandirian dalam memberi pertimbangan. Tes ini diadaptasi dari “*Creative Attitude Survey*” yang disusun oleh Schaefer yang disusun untuk siswa SD dan SMP yang dilakukan dalam waktu 15 menit dengan pilihan jawaban ya atau tidak.

e. Skala Penilaian Anak Berbakat oleh Guru

Skala penilaian ini ditujukan sebagai alat identifikasi kreativitas yang digunakan oleh guru. Skala penilaian anak berbakat terdiri dari empat sub skala yaitu ciri kemampuan intelektual umum, ciri pengikatan diri terhadap tugas (motivasi), ciri kreativitas dan ciri kepemimpinan. Alternatif jawaban yang digunakan dalam tes adalah jarang atau tidak pernah, kadang-kadang, sering, hampir selalu dan tidak tahu atau ragu-ragu.

Dalam tes kreativitas, landasan teori atau konstruk yang digunakan sangat penting. Kelebihan tes kreativitas adalah mampu mengungkap sebanyak mungkin informasi mengenai apa yang ingin

diketahui, dapat diberlakukan untuk jumlah subyek yang besar dalam waktu yang singkat, indikator kreativitas lebih operasional, spesifik dan terukur. Sedangkan kelemahannya adalah berbagai jenis tes kreativitas bertolak dari definisi, konstruk, dan indikator yang berbeda tentang kreativitas, skor tes kreativitas yang tinggi belum menjadi jaminan bahwa seseorang mampu menampilkan kreativitas yang tinggi dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa masing-masing penilaian memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelima penilaian tersebut masing-masing dapat dilakukan untuk mengukur kreativitas sesuai dengan apa yang seharusnya diukur, baik pribadi, proses, maupun produk kreativitasnya.

Dalam penelitian ini untuk mengukur tingkat kreativitas siswa dalam mendesain busana, peneliti menggunakan tes kreativitas figural (TKF). Tes ini dimaksudkan untuk menilai kreativitas suatu produk berupa karya kreatif desain busana yang mengukur aspek kelancaran, keluwesan, orisinalitas, dan aspek elaborasi. Metode ini secara langsung dapat mengukur kreativitas yang melekat pada obyeknya, yaitu karya kreatif yang dihasilkan siswa dalam mendesain busana.

C. Mata Diklat Menggambar Busana

Menggambar busana adalah menggambar sketsa model dengan menggunakan ide-ide dan menerapkannya pada kertas gambar (Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan, 2004:3). Mata diklat ini termasuk mata diklat produktif, materi pelajaran yang diberikan baik teori maupun praktek, (Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan, 2004:10).

Pelajaran menggambar busana merupakan pelajaran produktif yang berisi teori dan praktek dengan tujuan memberikan keterampilan menggambar busana di bidang tata busana. Menggambar busana mulai diajarkan dari kelas X sampai kelas XII dengan materi yang berbeda-beda sesuai tingkatannya.

Tabel 01. Silabus Mata Diklat Menggambar Busana

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran
1.1 Memahami Bentuk-bentuk bagian busana	<ul style="list-style-type: none">▪ Gambar busana dikutip sesuai dengan permintaan pelanggan	<ul style="list-style-type: none">▪ Pengetahuan dasar menggambar meliputi: unsure-unsur disain, prinsip-prinsip disain dan bagian-bagian busana
1.2 Mendiskripsikan bentuk proporsi dan anatomi beberapa tubuh manusia	<ul style="list-style-type: none">▪ Proporsi tubuh dibuat dengan benar menurut perbandingan tubuh yang ideal sesuai anatomi▪ Gambar busana dipindahkan pada proporsi tubuh	<ul style="list-style-type: none">▪ Pengetahuan tentang bentuk proporsi tubuh secara anatomi▪ Pengetahuan tentang bentuk proporsi tubuh wanita dewasa dan anak-anak
1.3 Menerapkan teknik pembuatan disain busana	<ul style="list-style-type: none">▪ Gambar busana diselesaikan sesuai dengan kebutuhan▪ Hasil gambar busana sesuai dengsn permintaan pelanggan/ pemesan	<ul style="list-style-type: none">▪ Analisa disain▪ Penyelesaian gambar meliputi: mengarsir dan pewarnaan▪ Disain sketsa▪ Disain produksi I dan II▪ Disain sajian

1.4 Penyelesaian pembuatan gambar	<ul style="list-style-type: none"> ▪ gambar busana dipindahkan pada proporsi tubuh ▪ Gambar busana diselesaikan dengan teknik kering (Pensil Warna) ▪ Gambar busana diselesaikan dengan teknik basah (cat air) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pembuatan disain sajian ▪ Pembuatan disain produksi I dan II ▪ Pembuatan disain sketsa ▪ Pembuatan disain busana kerja, desain busana pesta, disain busana daerah dan modifikasi
-----------------------------------	---	---

Sumber: silabus SMK Negeri 3 Pacitan

Pelajaran menggambar busana mulai dari kelas X dominan dilakukan dengan praktek, sehingga pelajaran keterampilan biasanya diajarkan di kelas yang memiliki fasilitas yang sesuai dengan mata pelajarannya. Secara filosofi, inti dari SMK adalah kegiatan belajar mengajar di kelas, bengkel, dan laboratorium (Suharsimi Arikunto, 1984).

Menurut Arifah A. Riyanto (2003), rancangan/ disain busana yaitu rancangan model busana berupa gambar dengan mempergunakan unsur garis, bentuk, siluet (*silhouette*), ukuran, tekstur yang dapat diwujudkan menjadi busana. Disain busana harus dapat mengilustrasikan dengan jelas apa yang ada dalam pikiran seorang perancang hingga dapat dibaca oleh orang lain dalam bentuk gambar.

Desain adalah suatu rancangan gambar yang nantinya dilaksanakan dengan tujuan tertentu yang berupa susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur (Widjningsih, 1982:1). Sedangkan menurut Sri Widarwati (2000:2), disain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda yang dibentuk berdasarkan susunan garis, bentuk, warna dan tekstur. Disain ada dua macam, meliputi: 1) disain struktur yaitu disain yang wajib ada pada

setiap rancangan berupa siluet S, A, H, I, Y dan siluet *bustle*; 2) disain hiasan yaitu disain untuk memperindah disain struktur berupa bentuk krah, saku, pita hias, kancing, dll.

Dalam pembuatan disain busana, perlu pengetahuan mengenai unsur dan prinsip disain. Unsur-unsur disain menurut Sri Widarwati (2000:7) adalah segala sesuatu untuk menyusun suatu rancangan yang meliputi; garis, arah, ukuran, bentuk, nilai gelap terang, warna, tekstur. Sedangkan prinsip-prinsip disain adalah penyusunan unsur-unsur disain sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu. Prinsip disain meliputi keserasian, perbandingan, keseimbangan, irama dan pusat perhatian.

Langkah-langkah untuk menggambar desain busana menurut Afif Ghurub Bestari (2011) adalah sebagai berikut :

1. Tentukan pose yang diinginkan. Kemudian, buatlah proporsi tubuh dengan garis tipis pada kertas gambar. Bagian-bagian tubuh yang digambar meliputi wajah dan bagian-bagiannya, serta kaki. Wajah terdiri atas mata dan alis, hidung, mulut, telinga, alis, dan dilengkapi rambut pada kepala. Tangan terdiri atas lengan, siku, pergelangan tangan, telapak tangan, dan jari-jari tangan.

Pastikan bahwa proporsi yang dibuat sudah benar perbandingan dan seimbang posenya.

2. Buatlah gambar desain busana pada proporsi tubuh mulai dari bagian atas busana kemudian turun ke bawah sesuai dengan pose. Selanjutnya, isilah gambar desain busana dengan efek volume dan lekukan pada bagian-

bagian tertentu sesuai dengan bentuk busana dan pose. Kemudian lengkapi detail-detailnya, seperti wajah, rambut, aksesoris, motif, dan setikan-setikannya.

3. Hapus bagian-bagian yang tidak diperlukan, kemudian pertebal gambar desain dengan pensil.
4. Warnai gambar dengan menggunakan pensil warna yang sudah diraut ujungnya. Pewarnaan dimulai dari pewarnaan kulit, wajah, rambut. Setelah selesai baru mewarnai tekstur busana dan pelengkap busana.
5. Penyempurnaan desain busana.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa menggambar busana adalah merancang busana dengan menerapkan unsur dan prinsip disain dalam bentuk gambar agar dapat dibaca oleh orang lain sebelum direalisasikan dalam wujud suatu busana. Dalam penilaian kreativitas mendesain, indikator penilaian meliputi proporsi tubuh dan bagian-bagian tubuh, desain busana, penyelesaian warna.

D. Penelitian Pengembangan

1. Pengertian Penelitian Pengembangan (*Research and Development*)

Menurut Sugiyono (2010 : 407) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *research and development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Borg & Gall yang dikutip Sugiyono (2010 : 9) penelitian (*research and*

development/R&D), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan, penelitian dan pengembangan (R & D) dalam pembelajaran adalah suatu penelitian untuk menghasilkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran berdasarkan prosedur atau langkah-langkah kegiatan. Produk-produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan antara lain materi-materi pelatihan untuk guru, materi belajar untuk siswa, media pembelajaran untuk memudahkan belajar, sistem pembelajaran dan lain sebagainya.

2. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian pengembangan oleh Tim Puslitjaknov (2008), peneliti menyebutkan sifat-sifat komponen pada setiap tahapan dalam pengembangan, menjelaskan secara analitis fungsi komponen dalam setiap tahapan pengembangan produk, dan menjelaskan hubungan antar komponen dalam sistem. Sebagai contoh prosedur pengembangan yang dilakukan Borg dan Gall (1983) dalam tim Puslitjaknov (2008) mengembangkan pembelajaran mini (*mini course*) melalui 10 langkah:

- a. Melakukan penelitian pendahuluan (*prasurvei*) untuk mengumpulkan informasi (kajian pustaka, pengamatan kelas), identifikasi permasalahan yang dijumpai dalam pembelajaran, dan merangkum permasalahan,

- b. Melakukan perencanaan (identifikasi dan definisi keterampilan, perumusan tujuan, penentuan urutan pembelajaran, dan uji ahli atau ujicoba pada skala kecil, atau *expert judgement*),
- c. Mengembangkan jenis/ bentuk produk awal meliputi: penyiapan materi pembelajaran, penyusunan buku pegangan, dan perangkat evaluasi,
- d. Melakukan uji coba lapangan tahap awal; pengumpulan informasi/ data dengan menggunakan observasi, wawancara, atau kuesioner, dan dilanjutkan analisis data,
- e. Melakukan revisi terhadap produk utama, berdasarkan masukan dan saran-saran dari hasil uji lapangan awal,
- f. Tes/ penilaian prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran,
- g. melakukan revisi terhadap produk operasional, berdasarkan masukan dan saran-saran hasil uji lapangan utama,
- h. Melakukan uji lapangan operasional, data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan kuesioner,
- i. Melakukan revisi terhadap produk akhir, berdasarkan saran dalam uji coba lapangan,
- j. Mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk, melaporkan dan menyebarluaskan produk.

Prosedur penelitian pengembangan menurut Borg dan Gall dalam Tim Puslitjaknov (2008), dapat dilakukan dengan lebih sederhana melibatkan 5 langkah utama:

- a. Melakukan analisis produk yang akan dikembangkan,
- b. Mengembangkan produk awal,
- c. Validasi ahli dan revisi,
- d. Ujicoba lapangan skala kecil dan revisi produk,
- e. Uji coba lapangan skala besar dan produk akhir.

Menurut Sugiyono (2010:409), langkah-langkah penelitian dan pengembangan meliputi sebagai berikut.

- a. Potensi dan masalah yang dikemukakan dalam data empirik. Potensi adalah segala sesuatu yang bila digunakan akan memiliki nilai tambah, sedangkan masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi.
- b. Pengumpulan data, yaitu mengumpulkan informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.
- c. Disain produk, yaitu penjelasan mengenai produk yang akan dihasilkan.
- d. Validasi disain, yaitu proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Validasi disain dilakukan oleh para ahli atau pakar yang berpengalaman untuk menilai produk baru tersebut, sebelum fakta lapangan.
- e. Revisi disain, yaitu memperbaiki disain produk oleh peneliti berdasarkan hasil validasi oleh ahli.
- f. Uji coba produk, yaitu melakukan pengujian penggunaan produk untuk mengetahui efektifitas produk tersebut. Uji coba dilakukan dengan membandingkan nilai sebelum dan sesudah pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol.
- g. Revisi produk, yaitu memperbaiki produk berdasarkan hasil uji coba produk.
- h. Uji coba pemakaian, yaitu menerapkan produk baru dalam lingkup yang lebih luas.
- i. Revisi produk, dilakukan apabila dalam pemakaian pada lembaga pendidikan yang lebih luas terdapat kekurangan dan kelemahan.
- j. Produksi masal, yaitu apabila produk yang telah diuji coba dinyatakan efektif dan layak dalam beberapa kali pengujian, maka dapat dilakukan kerjasama dengan perusahaan untuk memproduksi produk tersebut secara masal.

Menurut beberapa pendapat di atas, prosedur penelitian pengembangan media yang peneliti gunakan yaitu mengacu pada Sugiyon meliputi analisis kebutuhan, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi, uji coba produk, revisi, uji coba pemakaian, revisi, produk masal.

E. Penelitian yang Relevan

Tinjauan pustaka ini dimaksudkan untuk mengkaji hasil penelitian yang relevan dengan penelitian penulis. Ada beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya diantaranya sebagai berikut:

1. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Asdam (2008) dalam efektifitas penggunaan media gambar dalam penulisan karangan dapat diketahui bahwa media gambar sangat efektif digunakan dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Kaitannya dalam penelitian ini adalah bahwa media gambar baik untuk proses maupun hasil pembelajaran. Dari segi proses media gambar sangat efektif untuk proses pembelajaran sedangkan dari segi hasil dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.
2. Hasil penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Menggambar Busana pada Siswa SMK Muhammadiyah Berbah Sleman Yogyakarta” oleh Sutiani (2009) menunjukkan bahwa media gambar sangat efektif digunakan dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Kaitannya dalam penelitian ini adalah bahwa media gambar baik untuk proses maupun hasil pembelajaran sedangkan dari segi hasil dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.
3. Hasil penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Cetak Terhadap Peningkatan Kreativitas Mendesain Busana Pesta Pada Siswa Kelas II Jurusan Tata Busana di SMK Piri Yogyakarta” oleh Nurmillatun

Kamilah (2010) menunjukkan bahwa media cetak mempengaruhi kreasi siswa dalam mendesain busana. Kaitannya dengan penelitian ini bahwa penggunaan media cetak telah dilakukan di SMK Piri Yogyakarta dengan hasil yang baik, dengan kata lain hal ini dapat dilakukan di SMK Negeri 3 Pacitan dalam upaya meningkatkan kreativitas mendesain busana.

Hasil-hasil penelitian sebelumnya di atas yang berhubungan dengan penelitian ini dimuat dalam bentuk pemetaan (*state-of the art*) penelitian sebagaimana terdapat pada tabel di bawah ini :

Tabel 02. *state-of the art* Penelitian

Elemen Model		M. Asdam (2008)	Sutiani (2009)	Nurmillatun (2010)
Tujuan penelitian	Mengetahui kelayakan media		✓	✓
	Mengetahui kreativitas		✓	✓
	Mengetahui prestasi belajar	✓		
Tempat penelitian	SMK	✓	✓	✓
	Lembaga Penelitian			
Variabel penelitian	Satu variabel	✓		
	Dua variabel		✓	✓
Jenis penelitian	Kuantitatif	✓		
	Kualitatif		✓	✓
Populasi/ sampel	Populasi	✓		
	Sampel		✓	✓
Pengumpulan data	Wawancara			
	Angket			✓
	Observasi			
	Tes	✓	✓	✓
	Dokumentasi	✓	✓	✓
Analisis data	Deskriptif	✓	✓	✓

Hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas menunjukkan bahwa media gambar (gambar cetak) memiliki pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga penyusun ingin mengungkap seberapa besar pengaruh media gambar (*fashion drawing*) terhadap peningkatan kreativitas siswa dalam mendesain busana.

F. Kerangka Berfikir

Kompetensi Menggambar Busana merupakan salah satu materi yang harus dikuasai siswa Jurusan Busana Butik SMK Negeri 3 Pacitan. Hal tersebut mengingat kebutuhan dunia kerja maupun tuntutan masyarakat akan Kompetensi Menggambar Busana sangat tinggi. Kebutuhan terhadap desain busana semakin tinggi karena dalam berbusana masyarakat tidak hanya ingin memenuhi nilai jasmaniah saja melainkan nilai rohaniah berupa keindahan dan keanggunan.

Berdasarkan kajian teori di atas permasalahan utama pada pembelajaran menggambar busana di SMK Negeri 3 Pacitan adalah kurangnya kreativitas mendesain busana siswa. Siswa merasa kurang mampu menyelesaikan tugas dengan baik, selain itu siswa juga kurang berminat dan kurang termotivasi mendesain busana secara detail. Pembelajaran akan lebih menarik apabila didukung dengan menggunakan media pembelajaran.

Tercapai tidaknya tujuan pembelajaran tergantung dari strategi penyampaian dan penggunaan media tersebut. Pembelajaran dengan media gambar dapat mempermudah pembelajaran, memperjelas penyajian,

mengatasi keterbatasan waktu dan daya indera, membentuk siswa lebih termotivasi dalam pembelajaran menggambar busana. Kriteria pemilihan media tersebut adalah dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran, kondisi siswa, karakteristik media, strategi pembelajaran, ketersediaan waktu dan biaya, serta fungsi media tersebut dalam pembelajaran. Salah satu jenis media adalah media gambar. Pembelajaran menggunakan media gambar lebih efektif baik bagi siswa maupun pengajar, daripada pembelajaran tanpa menggunakan media.

Media gambar yang dikembangkan, dibuat sesuai prosedur penyusunan pengembangan media gambar meliputi 1) identifikasi masalah yaitu proses dimana kita mengidentifikasi beberapa masalah yang ada di sekolah untuk ditemukan solusinya, 2) perumusan tujuan yaitu proses menetapkan tujuan dalam pembuatan suatu produk sehingga menghasilkan produk yang bermanfaat, 3) perumusan butir-butir materi yaitu proses menyiapkan materi-materi yang akan digunakan dalam produk yang akan diproduksi, 4) perumusan alat pengukur adalah proses untuk mempersiapkan alat ukur yang digunakan untuk uji validitas dan uji kelayakan suatu produk, 5) penulisan naskah media yaitu membuat rancangan dan menulis materi-materi yang akan digunakan dalam suatu media yang akan diproduksi, 6) proses produksi yaitu proses pembuatan suatu produk dalam tahap awal sebelum dilakukan uji validitas dan uji kelayakan, 7) tes dan uji coba yaitu proses dimana suatu produk yang telah dibuat pada tahap awal akan dilakukan pengujian dengan uji validitas dan uji kelayakan media, 8) revisi

adalah proses pembenaran apabila ada yang salah dari proses perumusan butir-butir materi, perumusan alat pengukur, penulisan naskah hingga proses produksi, 9) naskah siap produksi dengan kesimpulan produk yang telah dibuat siap untuk digunakan sehingga produk siap untuk diproduksi dalam tahap akhir dengan jumlah banyak.

Berdasarkan pada identifikasi masalah dan kajian teori, peneliti menduga bahwa solusi terhadap permasalahan pada pembelajaran Kompetensi Menggambar Busana di SMK Negeri 3 Pacitan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yaitu media gambar. Oleh karena itu, penelitian yang akan peneliti susun adalah penyelesaian masalah pada pembelajaran Kompetensi Menggambar Busana melalui Pengembangan Media Gambar untuk meningkatkan kreativitas mendesain busana pada mata pelajaran menggambar busana siswa kelas XI di SMK Negeri 3 Pacitan.

G. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir di atas, dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan produk media gambar busana pesta malam pada mata pelajaran menggambar busana siswa kelas XI SMK Negeri 3 Pacitan?
2. Bagaimana kelayakan produk media gambar busana pesta malam pada mata pelajaran menggambar busana siswa kelas XI SMK Negeri 3 Pacitan?

3. Bagaimana peningkatan kreativitas mendesain busana pesta malam pada mata pelajaran menggambar busana siswa kelas XI melalui media gambar di SMK Negeri 3 Pacitan ?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian Pengembangan Media Gambar Busana ini merupakan jenis Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development* atau R & D). Penelitian R & D adalah aktifitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna (*needs assessment*), kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan (*development*) untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 3 Pacitan, sedangkan waktu penelitian dilaksanakan pada bulan April sampai Juni 2012 dan penelitian dilakukan pada siswa kelas XI Jurusan Busana Butik.

C. Subyek Penelitian

Subyek penelitian merupakan pihak-pihak yang akan diungkap dan dinilai kinerjanya dalam suatu situasi penelitian (Anik Ghufon, 2007; 17). Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK Negeri 3 Pacitan

Bidang Keahlian Busana Butik tahun Ajaran 2011/2012 yang berjumlah 24 siswa.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2006: 148), “instrumen adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Jenis-jenis metode atau instrumen pengumpulan data digolongkan menjadi dua macam, yaitu tes dan bukan tes (*non test*)”. Menurut Sugiyono (2006: 174), “terdapat dua macam instrumen yaitu instrumen yang berbentuk tes untuk mengukur prestasi belajar dan instrumen bukan tes untuk mengukur sikap”.

“Instrumen tes yaitu serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok” (Suharsimi Arikunto, 2006: 150). Berdasarkan pada sasaran yang akan dinilai, maka instrumen tes yang digunakan adalah tes unjuk kerja, yaitu tes yang akan digunakan untuk mengukur pencapaian seseorang setelah mempelajari hal-hal sesuai yang akan diteskan.

Instrumen bukan tes yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan wawancara, observasi dan angket. Menurut Sugiyono (2006), wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti. Sedangkan observasi yaitu teknik pengumpulan data yang tidak terbatas pada

orang, tetapi juga objek-objek alam yang lain. Teknik observasi yang digunakan pada penelitian ini merupakan observasi berperan serta (*participan observation*), yaitu peneliti terlibat dalam kegiatan pembelajaran. “Angket atau kuesioner (*questionnaires*), yaitu sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui” (Suharsimi Arikunto, 2006: 151).

Wawancara yang digunakan pada penelitian ini berfungsi untuk mengetahui keadaan pembelajaran dan kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran Menggambar Busana di SMK Negeri 3 Pacitan. Observasi yang digunakan pada penelitian ini berfungsi untuk mengetahui pelaksanaan dan efektifitas pembelajaran sebelum pengembangan media. Sedangkan instrumen angket yang digunakan pada penelitian ini berfungsi untuk mengetahui penilaian terhadap pengembangan media pembelajaran pada uji validasi dan kelayakan. Penggunaan instrumen pengumpulan data secara rinci dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 03. Instrumen Pengumpulan Data

No.	Kegiatan	Bentuk Instrumen	Fungsi	Responden
1	Pengumpulan data	Wawancara	Mengetahui keadaan pembelajaran dan kebutuhan terhadap pengembangan media	<ul style="list-style-type: none"> • Guru • Siswa
		Observasi	Mengetahui pelaksanaan pembelajaran sebelum pengembangan media	<ul style="list-style-type: none"> • Guru • Siswa
2	Validasi media	Angket	Mengetahui validasi ahli terhadap media	<ul style="list-style-type: none"> • Ahli media • Ahli materi • Guru
3	Kelayakan media	Angket	Mengetahui penilaian kelayakan terhadap media	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa
4	Uji efektifitas media	Tes unjuk kerja	Mengukur peningkatan kreativitas siswa dalam mendesain busana	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa

E. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Validasi Instrumen

Menurut Djaali (2008:49) validitas berasal dari kata *validity* yang berarti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Sedangkan menurut Nana Sudjana (2005:12) validitas berkenaan dengan ketepatan alat penilaian terhadap konsep yang dinilai sehingga betul-betul menilai apa yang seharusnya dinilai. Suharsimi Arikunto (2009:65) membedakan atas dua macam validitas yaitu validitas logis dan validitas empiris. Validitas logis merupakan validitas yang diperoleh melalui cara-cara yang benar sehingga menurut logika akan dapat dicapai suatu tingkat validitas yang dikehendaki.

Sedangkan validitas empiris adalah ketepatan mengukur yang didasarkan pada hasil analisis yang bersifat empiris. Sebuah instrumen dikatakan memiliki validitas empiris jika hasilnya sesuai dengan pengalaman. Berdasarkan dua jenis validitas tersebut dikenal 4 validitas yaitu : validitas isi, validitas konstruk, validitas ada sekarang dan validitas prediktif.

Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi dan validitas konstruk. Untuk menguji validitas isi dapat digunakan pendapat dari ahli (*judgment experts*). Butir instrumen disusun dan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan guru, kemudian meminta pertimbangan dari para ahli untuk diperiksa dan dievaluasi secara sistematis apakah butir-butir instrumen tersebut telah mewakili apa yang hendak diukur.

Langkah-langkah perhitungan untuk mengetahui validitas penilaian kelayakan media dan kriteria penilaian unjuk kerja berdasarkan dari hasil validasi *judgment expert* yang telah mengisi lembar *check list* adalah sebagai berikut :

- a. Menentukan jumlah kelas interval, yakni 2 karena membutuhkan jawaban yang pasti dengan menggunakan skala Guttman ya dan tidak. Jawaban ya dengan skor 1 dan tidak dengan skor 0.
- b. Menentukan Rentang Skor, yaitu Skor maksimum dan Skor Minimum.

- c. Menentukan Panjang Kelas (p) yaitu rentang skor dibagi jumlah kelas.
- d. Menentukan kelas interval dimulai dari skor terkecil sampai terbesar. (Sukardi, 2003: 85)

Untuk menentukan kelayakan dari lembar penilaian tersebut lebih jelasnya disajikan pada tabel berikut :

Tabel 04. Kriteria Kualitas Lembar Penilaian

Kriteria kualitas penilaian	
Kategori Penilaian	Interval Nilai
Layak	$(S_{min} + P) \leq S \leq S_{max}$
Tidak Layak	$S_{min} \leq S \leq (S_{min} + P - 1)$

Keterangan :

S = Skor Responden

S_{min} = Skor Terendah

P = Panjang Kelas Interval

S_{max} = Skor Tertinggi

Hasil validasi lembar penilaian kelayakan media berdasarkan pendapat dari *judgment expert* diperoleh skor minimum $0 \times 10 = 0$, skor maksimum $1 \times 10 = 10$, jumlah panjang kelas 5 dan panjang kelas interval = 2 sehingga pengkategorian yang diperoleh adalah sebagai berikut :

Tabel 05. Kriteria Kelayakan Media Gambar ditinjau dari Ahli Media

Kategori Penilaian	Interval Nilai	Jumlah Responden	Persentase
Layak	$5 \leq S \leq 10$	3	100 %
Tidak Layak	$0 \leq S \leq 4$	0	0 %
Jumlah			100 %

Berdasarkan tabel di atas, media gambar bila dilihat pada kualitas media pembelajaran ditinjau dari ahli media termasuk dalam kategori layak.

Hasil validasi lembar penilaian unjuk kerja berdasarkan pendapat dari *judgment expert* diperoleh skor minimum $0 \times 12 = 0$, skor maksimum $1 \times 12 = 12$, jumlah panjang kelas = 2 dan panjang kelas interval = 6 sehingga pengkatagorian yang diperoleh adalah sebagai berikut :

Tabel 06. Kriteria Kelayakan Lembar Penilaian Unjuk Kerja

Kategori Penilaian	Interval Nilai	Jumlah Responden	Persentase
Layak	$6 \leq S \leq 12$	3	100 %
Tidak Layak	$0 \leq S \leq 5$	0	0 %
Jumlah			100 %

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa lembar penilaian unjuk kerja layak dan dapat digunakan sebagai alat penilaian.

2. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas sering disamakan dengan konsistensi, stabilitas atau *dependability*, yang pada prinsipnya menunjukkan sejauhmana pengukuran itu dapat memberikan hasil yang relatif tidak berbeda bila dilakukan pengukuran kembali terhadap subyek yang sama (Djemari Mardapi, 58:2008).

Reliabilitas juga disebut dengan keandalan instrumen, syarat keandalan suatu instrumen yang menuntut keajegan atau stabilitas hasil pengamatan dengan instrumen (pengukuran), apabila dilakukan pengamatan beberapa kali, hasil tersebut tidak berubah dan akan sama (Sutrisno Hadi, 1991:3).

Reliabilitas menunjuk pada tingkat keandalan, reliabel sebagai instrumen yang cukup baik dan mampu mengungkap data. Menurut Sugiyono (2010:185) pengujian reliabilitas dengan *interval consistenc*, dilakukan dengan cara mencobakan instrumen sekali saja. Pengujian reliabilitas pada penelitian ini menggunakan Reliabilitas Konsistensi Antar Rater dan Reliabilitas Koefisien Alfa Cronbach yaitu :

a. Reliabilitas Konsistensi Antar Rater

Reliabilitas konsistensi antar rater adalah prosedur pemberian skor terhadap suatu instrumen yang dilakukan oleh beberapa orang rater (Syarifudin Azwar, 2009:135) dan menurut Wahyu Widhiarso reliabilitas antar rater atau kesepakatan antar rater digunakan untuk menilai konsistensi dari rater dalam menilai suatu obyek. Semakin

banyak kemiripan hasil penilaian antar rater dengan rater lainnya, maka koefisien yang dihasilkan tinggi. (<http://widhiarso.staf.ugm.ac.id/files/>)

Reliabilitas konsistensi antar rater berfungsi sebagai penilai pemberi skor instrumen. Instrumen yang digunakan berbentuk angket dengan cara *checklist* dan skor penilaian yaitu 1 untuk layak dan 0 untuk tidak layak, setelah diperoleh hasil pengukurannya kemudian dihitung dengan penilaian kriteria kelayakan.

Berdasarkan hasil perhitungan dari beberapa rater yaitu 3 ahli media diperoleh rerata 10, dan 3 ahli materi diperoleh 12 sehingga dapat diartikan media gambar tersebut sebelum dilakukan untuk pengambilan data pada uji coba produk telah valid (layak) dan reliabel (andal).

b. Reliabilitas Koefisien Alfa Cronbach

Reliabilitas koefisien *alfa cronbach* digunakan untuk menguji keandalan instrumen nontes dengan gradasi skor 1-4. Besarnya indeks keandalan instrumen sama atau lebih besar dari 0,70 ($\geq 0,70$) maka dapat dikatakan reliabel (Djemari Mardapi, 2008:122). Reliabilitas koefisien *Alfa Cronbach* dilakukan untuk menguji keterbacaan siswa kelas XI pada produk media gambar. Rumus *Alfa Cronbach* yang digunakan adalah sebagai berikut :

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ \frac{1 - \sum S_i^2}{S_t^2} \right\}$$

dimana: r_i = reliabilitas
 k = *mean kuadrat* antara subyek
 $\sum s_i^2$ = *mean kuadrat* kesalahan
 S_t^2 = *total variansi*

Rumus untuk *total variansi* dan *variansi item*:

$$S_t^2 = \frac{\sum x_t^2}{n} - \frac{(\sum x_t)^2}{n^2}$$

$$S_i^2 = \frac{JK_i}{n} - \frac{JK_s}{n^2}$$

dimana : S_t^2 = *total variansi*
 S_i^2 = *variansi item*
 JK_i = jumlah kuadrat seluruh skor item
 JK_s = jumlah kuadrat subyek
 n = jumlah skor

Nilai koefisien *Alfa Cronbach* yang sah apabila $r_{hitung} \geq 0,3$.

Pedoman untuk memberikan *interpretasi koefisien* menurut Sugiyono (2006: 257), dijelaskan pada Tabel 03 tentang pedoman *interpretasi koefisien Alfa Cronbach*.

Tabel 07. Pedoman Interpretasi Koefisien *Alfa Cronbach*

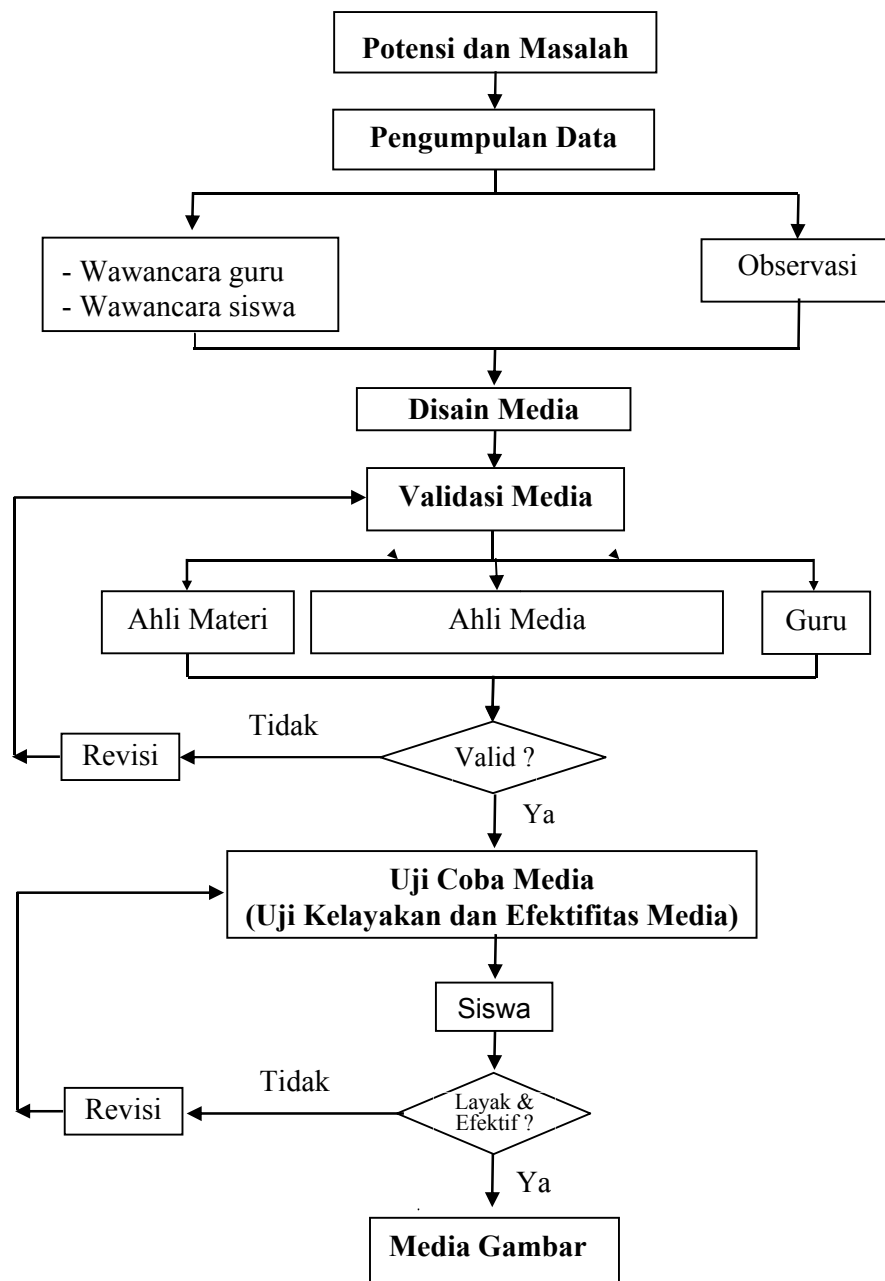
Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat kuat

Dalam penelitian ini, penghitungan nilai validitas dan reliabilitas menggunakan program *SPSS 16 for Windows* untuk menguji instrumen angket kelayakan media oleh siswa. Karena menggunakan program SPSS, maka untuk melihat validitas setiap pertanyaan akan dilihat pada kolom *Corrected Item-Total Correlation*. Jika nilai *Corrected Item-Total Correlation* lebih besar dari r_{tabel} (0,361), maka pertanyaan tersebut dikatakan valid. Untuk reliabilitas akan dilihat pada tabel *reliability statistics*. Jika nilai *Cronbach's alpha* lebih dari 0,7 ($>0,7$), maka semua pertanyaan tersebut dapat dikatakan reliabel.

Berdasarkan hasil hitung uji reliabilitas keterbacaan dengan rumus *Alfa Cronbach* diperoleh hasil 0,743 maka dapat dikatakan bahwa instrumen tersebut reliabel.

F. Pengembangan Media

Berdasarkan uraian pada kajian teori Bab II. D. 2. tentang prosedur pengembangan media, langkah-langkah pengembangan media R & D menurut Sugiyono meliputi; 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) disain media, 4) validasi media, 5) revisi media, 6) uji coba media (uji kelayakan), 7) revisi media, 8) uji coba pemakaian, 9) revisi media serta 10) media. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada Gambar dibawah ini tentang langkah-langkah pengembangan media.



Gambar 01. Langkah-langkah Pengembangan Modul dengan pendekatan R & D menurut Sugiyono

1. Potensi dan Masalah

Potensi adalah segala sesuatu yang bila digunakan akan memiliki nilai tambah, sedangkan masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Masalah dapat menjadi potensi jika didayagunakan.

2. Pengumpulan Data

Untuk mengetahui informasi di lapangan, diperlukan pengumpulan data sebagai analisis kebutuhan khususnya pada pembelajaran Menggambar Busana Kelas XI Busana Butik SMK Negeri 3 Pacitan. Pengumpulan data bertujuan untuk mengetahui apakah pengembangan media pembelajaran dapat diterima atau tidak dalam pembelajaran di SMK Negeri 3 Pacitan. Identifikasi masalah dilakukan dengan wawancara dan observasi kelas.

a. Wawancara (*interview*)

Pada penelitian pengembangan media pembelajaran ini, teknik pengumpulan data melalui wawancara dilakukan untuk mengetahui keadaan pembelajaran dan kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran Menggambar Busana di SMK Negeri 3 Pacitan. Wawancara dilakukan kepada dua sumber, yaitu guru dan siswa. Wawancara dilakukan secara tidak terstruktur, yaitu dalam melakukan wawancara, pengumpul data tidak menyiapkan instrumen penelitian secara sistematis dan lengkap berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya telah disiapkan. Pedoman wawancara yang

digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan (Sugiyono, 2006).

- 1) Wawancara kepada guru adalah untuk mengetahui kompetensi siswa terhadap pembelajaran.
- 2) Wawancara kepada siswa adalah untuk mengetahui sikap dan kebutuhan dalam pembelajaran.

b. Observasi kelas

Kegiatan observasi/ pengamatan kelas dilaksanakan untuk mengetahui permasalahan pelaksanaan pembelajaran Standar Kompetensi Menggambar Busana terhadap penggunaan media yang akan dijadikan untuk kemajuan pembelajaran. Aspek yang diamati meliputi penggunaan media pembelajaran, metode dan sikap siswa pada saat pembelajaran.

3. Desain Media

Setelah melakukan pengumpulan data, langkah selanjutnya yaitu melakukan pembuatan disain modul pembelajaran. Berdasarkan uraian pada Bab II tentang prosedur pengembangan media, penyusunan media dirumuskan melalui tahapan berikut:

- a. Judul media
- b. Standar kompetensi atau kompetensi dasar yang akan dicapai setelah mempelajari modul.
- c. Tujuan terdiri atas tujuan akhir dan tujuan antara yang akan dicapai siswa setelah mempelajari media.

- d. Menentukan desain yang digunakan dalam media gambar pembelajaran, yaitu desain busana pesta malam. Media gambar dengan desain busana pesta malam akan lebih menggunakan kreativitas yang tinggi dalam mendesain busana, selain itu kombinasi warna juga bisa bervariasi dengan pelengkap busana yang beragam.
- e. Menentukan materi yang digunakan untuk pengembangan media yaitu teori perubahan bentuk karena disesuaikan dengan kompetensi yang diharapkan yaitu peningkatan kreativitas mendesain busana oleh siswa sehingga teori perubahan bentuk dapat mewakili contoh mengembangkan desain busana sehingga lebih variatif.

4. Validasi Media

Validasi merupakan proses permintaan pengakuan atau persetujuan terhadap ketersesuaian media dengan kebutuhan berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan. Validasi diperlukan khususnya yang berhubungan dengan materi dan metode yang digunakan, sehingga pihak-pihak yang diminta untuk memberikan validasi modul ini antara lain ahli media, ahli materi Menggambar Busana, dan guru sebagai pelaksana pembelajaran.

Validasi yang dilakukan bermanfaat untuk mengetahui dan mengevaluasi secara sistematis instrumen dan produk media yang akan dikembangkan sesuai dengan tujuan. Validator dari ahli media dimaksudkan untuk memberi informasi/ masukan dan mengevaluasi media berdasarkan aspek kriteria media, validator dari ahli materi

Menggambar Busana bertujuan untuk memberi informasi dan mengevaluasi modul berdasarkan aspek-aspek materi Menggambar Busana, serta validasi oleh guru bertujuan untuk memberi informasi dan mengevaluasi ketersesuaian modul dengan kompetensi di SMK Negeri 3 Pacitan.

Kisi-kisi instrumen untuk validasi media pembelajaran tersebut dapat dilihat pada Tabel 02 tentang kisi-kisi instrumen kriteria media gambar, Tabel 03 tentang kisi-kisi instrumen penilaian unjuk kerja, Tabel 04 tentang kisi-kisi angket penilaian kelayakan media ditinjau dari penilaian guru.

Tabel 08. Tabel Kisi-kisi Instrumen Kriteria Media Gambar

Variabel	Indikator	Sub Indikator	No. Item
Kriteria Media Gambar	1. Bentuk	Mudah dipahami/ cukup besar untuk kelompok besar dan kelompok kecil, media gambar memiliki ukuran proporsional antara tinggi dan lebar gambar busana	1, 2
	2. Kejelasan	Detail, busana dan warna menarik	3, 4, 5
	3. Keaslian Gambar (autentik)	Media gambar merupakan hasil karya baru	6
	4. Perbuatan	Gambar menunjukkan pose/sikap tubuh	7
	5. Artistik	Mempunyai nilai estetika/keindahan, tidak ketinggalan zaman (mode yang kuno dapat mengundang tawa dan menyebabkan siswa kehilangan maksud pesan gambar), Sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai yaitu kemampuan menggambar busana pesta malam	8, 9, 10

Tabel 09. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Unjuk Kerja

Variable Penelitian	Indikator	Sub Indikator	No. Item
Kreativitas dalam mendesain busana pesta	a. Berpikir lancar	1) Ketepatan dalam membuat proporsi/ perbandingan tubuh proporsional 2) Desain menerapkan perpaduan unsur dan prinsip desain yang sesuai dengan kriteria busana pesta 3) Menyelesaikan desain sampai sempurna sesuai dengan waktu yang telah ditentukan	1, 7, 12
	b. Berpikir luwes (fleksibel)	1. Membuat berbagai macam pose pada gerak tubuh seperti pose gerak tangan dan kaki 2. Mempertimbangkan jenis bahan tekstil yang digunakan agar sesuai dengan desain busana yang dibuat 3. Membuat asesoris/ hiasan pada busana dengan perbandingan yang serasi dengan busana yang dibuat	2, 3, 8
	c. Berpikir orisinal	1. Menciptakan desain busana baru dari media gambar yang disediakan, menciptakan model desain yang berbeda dari siswa lain 2. Membuat kombinasi yang unik dari bagian-bagian busana	4, 5
	d. Berpikir terperinci (elaborasi)	1. Mendesain busana pesta dengan menambah variasi pada setiap bagian busana 2. Kombinasi warna yang serasi 3. Membuat unsur gelap terang pada tahap pewarnaan sehingga memperjelas setiap bagian dari busana 4. Memperinci desain busana yang dibuat supaya detail dari desain busana dapat terlihat dengan jelas	6, 9, 10, 11

Tabel 10. Kisi-kisi Angket Kelayakan Media Gambar

Instrumen Penelitian	Aspek	Indikator	Sub indicator	No. Item
Peningkatan kreativitas mendesain busana pesta dengan menggunakan media gambar	Pendapat siswa tentang penerapan media gambar	1. Aspek materi	a) Memperjelas materi praktek menggambar busana pesta b) Pembelajaran lebih mempunyai daya tarik c) Penyampaian materi dengan pengalaman baru	1, 2, 3, 4, 5
		2. Aspek peningkatan kreativitas	a) Motivasi siswa akan lebih meningkat b) Siswa akan lebih kreatif c) Pembelajaran yang efektif: - Tujuan pembelajaran telah disampaikan - Kreativitas siswa mendesain busana pesta meningkat d) Pembelajaran yang efisien: - Waktu - Tenaga - Biaya	6,7,8,9, 10,11, 12,13, 14,15, 16,17, 18

5. Revisi Media

Revisi dilakukan oleh peneliti untuk memperbaiki media sesuai masukan saat pelaksanaan validasi kelayakan media.

6. Uji Coba Media (Uji Kelayakan dan Efektifitas Media)

a. Uji Coba Media

Uji coba dilakukan melalui penggunaan media terhadap subjek yang menjadi sasaran untuk mengetahui efektifitas media

tersebut. Uji coba media merupakan uji penggunaan media yang dikembangkan. Uji penggunaan media dilaksanakan dengan melaksanakan pembelajaran secara menyeluruh terhadap isi media pembelajaran. Uji coba ini merupakan bagian meninjau hasil validasi ahli. Hal ini dilakukan agar media layak dihasilkan.

b. Uji Kelayakan Media

Kisi-kisi instrumen kelayakan media oleh siswa dapat dilihat pada Tabel 03 tentang validasi kelayakan media oleh siswa yang mengacu pada kajian Bab II. Uji kelayakan ini merupakan bagian meninjau hasil validasi ahli untuk mengetahui pendapat siswa tentang produk media gambar untuk pembelajaran. Hal ini dilakukan agar media layak dihasilkan.

c. Uji Efektifitas Media

Pengujian keefektifan media dilakukan dengan membandingkan nilai siswa sebelum menggunakan media gambar dan sesudah menggunakan media gambar. Aspek yang dinilai untuk mengetahui efektifitas pengembangan media dalam pembelajaran adalah berdasarkan perbandingan hasil pembelajaran tanpa media dan pembelajaran dengan media. Instrumen yang digunakan untuk menguji efektifitas penggunaan media gambar pada kegiatan pembelajaran ini adalah dengan menggunakan instrumen tes prestasi yaitu siswa membuat desain busana pesta malam dengan teknik kering.

7. Revisi Media

Revisi dilakukan oleh peneliti untuk memperbaiki media berdasarkan hasil uji coba media.

8. Produk Media Gambar

Media hasil pengembangan merupakan produk yang telah diuji coba dan dinyatakan efektif serta layak dalam proses penelitian dan pengembangan ini. Kriteria dan sistematika penyusunan media disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan pada pembelajaran di SMK Negeri 3 Pacitan serta dikembangkan berdasarkan kajian teori.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif, yaitu dengan cara mendiskripsikan data yang telah terkumpul tanpa bermaksud untuk membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2008: 208). Berikut analisis data yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Analisis Uji Kelayakan Media

Penilaian kualitas media dinilai dengan memberikan angket kepada ahli media, ahli materi, guru, serta siswa. Angket tersebut menggunakan *skala Guttman*, yaitu dengan menjabarkan variabel penelitian menjadi indikator variabel kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan.

Menurut Sukardi (2003), untuk instrumen dalam bentuk *non test*, kriteria penilaian menggunakan kriteria yang ditetapkan berdasarkan butir valid dan nilai yang dicapai dari skala nilai yang digunakan. Oleh karena itu, kriteria penilaian dalam penelitian ini disusun dengan cara mengelompokkan skor (interval nilai). Setelah diperoleh hasil pengukuran dari tabulasi skor, langkah-langkah perhitungannya adalah sebagai berikut:

- a. menentukan jumlah kelas interval, yaitu 4,
- b. menghitung rentang skor, yaitu skor minimum – skor maksimum,
- c. menghitung panjang kelas (p), yaitu rentang skor dibagi jumlah kelas,
- d. menyusun kelas interval dimulai skor terkecil sampai terbesar.

Dari perkalian jumlah butir valid dikalikan nilai tertinggi diperoleh skor maksimum, sedangkan dari perkalian butir valid dengan nilai terendah diperoleh skor minimum. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 07 tentang kriteria kelayakan media.

Tabel 11. Kriteria Kelayakan Media

Kategori Penilaian	Interval Nilai
Sangat Baik	$(S_{\min} + 3p) \leq S \leq S_{\max}$
Baik	$(S_{\min} + 2p) \leq S \leq (S_{\min} + 3p-1)$
Cukup	$(S_{\min} + p) \leq S \leq (S_{\min} + 2p-1)$
Kurang	$S_{\min} \leq S \leq (S_{\min} + p-1)$

(Sukardi 2003: 263)

Keterangan : S = skor responden

S_{\min} = skor terendah

P = panjang kelas interval

S_{\max} = skor tertinggi.

2. Analisis Uji Efektifitas Media

Untuk melihat peningkatan kreativitas mendesain busana dengan membandingkan nilai kreativitas mendesain siswa sebelum dan sesudah menggunakan media gambar dengan melibatkan 24 responden dari kelas XI jurusan busana butik dari siswa SMK Negeri 3 Pacitan.

Pada penelitian ini hasil data dalam bentuk ordinal sehingga penelitian ini termasuk dalam penelitian non parametris dengan subyek yang digunakan adalah seluruh siswa kelas XI jurusan busana butik SMK Negeri 3 Pacitan yang berjumlah 24 (populasi) yang tidak memerlukan kenormalan.

Statistik non parametris yang digunakan untuk menguji hasil kreativitas siswa dalam pembelajaran menggambar busana sebelum menggunakan media gambar dan sesudah menggunakan media gambar pada penelitian ini adalah *Wilcoxon Signed Rank Test* dengan alasan pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media gambar, subyek dan jumlahnya sama yaitu siswa kelas XI jurusan busana butik SMK Negeri 3 Pacitan yang berjumlah 24 siswa. Hal ini sesuai pendapat Robert & James H (1995) bahwa *wilcoxon* merupakan jenis pengujian

untuk dua contoh bebas yang berukuran sama. Adapun rumusnya adalah sebagai berikut:

$$Z = \frac{(\quad)}{\sqrt{\frac{(\quad)(\quad)}{n}}}$$

Keterangan:

Z = harga yang dihitung yang nantinya akan dikonsultasikan dengan nilai z tabel

T = jumlah jenjang/ ranking yang kecil

μ = rata-rata

σ = simpangan baku

n = jumlah populasi

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

Pada Bab IV ini akan diuraikan mengenai hasil pengembangan, kelayakan dan efektifitas media, serta pembahasannya. Laporan pelaksanaan pengembangan ini meliputi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain media, validasi media, revisi media, uji coba media (uji kelayakan dan keefektifan media), revisi media, serta produk media gambar. Laporan akan disajikan tiap tahap pengembangan untuk memudahkan pembahasan.

A. Hasil Pengembangan

1. Potensi dan Masalah

Penelitian ini berangkat dari melihat adanya potensi siswa sebagai generasi yang produktif, efektif, efisien, disiplin dan bertanggung jawab sehingga mereka mampu mengisi, menciptakan dan memperluas lapangan kerja. Akan tetapi, kenyataan menunjukkan bahwa penguasaan kompetensi siswa masih rendah. Untuk itu, perlu diteliti lebih lanjut mengenai permasalahan tersebut agar potensi yang ada dapat dimanfaatkan.

2. Pengumpulan Data

Hasil pengumpulan data yang dilakukan yaitu :

a. Wawancara

Hasil wawancara dilakukan untuk mengetahui keadaan pembelajaran dan kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran Menggambar Busana di SMK Negeri 3 Pacitan. Kegiatan identifikasi masalah dengan wawancara ini dilakukan kepada dua sumber, yaitu guru dan siswa.

1) Data yang diperoleh dari wawancara kepada guru yaitu :

- a) Kompetensi yang diharapkan dari pembelajaran menggambar busana untuk siswa kelas XI jurusan busana butik di SMK Negeri 3 Pacitan secara umum adalah membuat desain busana mulai dari pembuatan proporsi sampai pada proses penyelesaian desain busana (teknik pewarnaan).
- b) Pada pembelajaran menggambar busana ini hasil desain busana siswa masih perlu terus ditingkatkan. Karena pembelajaran sebagai proses sehingga peningkatan tidak boleh berhenti dan sampai hasil yang optimal. Untuk pembelajaran menggambar busana di kelas XI kreativitas siswa dalam membuat desain busana guru merasa perlu untuk dikembangkan dan ditingkatkan agar hasil lebih baik.
- c) Hasil desain siswa ada bagian-bagian tertentu yang belum sesuai dengan kompetensi yang ditentukan. Ada beberapa

siswa dalam menggambar busana sebenarnya sudah diberi tau bagaimana membuat desain busana yang baik dan diharapkan untuk latihan terus dirumah tetapi masih saja cara lama dilakukan. Misalnya dalam pembuatan mata sudah diberi tau cara yang mudah tetapi sering diabaikan.

d) Semua kompetensi perlu dikuasai siswa secara optimal.

Siswa yang sudah menguasai perlu untuk ditingkatkan lagi dan bagi siswa yang belum terlalu menguasai perlu untuk banyak latihan. Misalnya kompetensi pembuatan proporsi tubuh, teknik pewarnaan dan penerapan detail.

e) Siswa tidak berhenti untuk latihan sendiri membuat desain busana. Jika hanya mengandalkan waktu di sekolah tidak akan cukup. Waktu yang hanya 45 menit x 2 jam pelajaran tidak cukup untuk latihan dan mengerjakan materi.

2) Data yang diperoleh dari wawancara kepada siswa yaitu :

a) Pada pembelajaran menggambar busana siswa merasa suka dan senang untuk membuat desain busana karena menggambar dapat mengekspresikan dan mengungkapkan perasaan secara aktif dan kreatif.

b) Dalam mendesain busana siswa terkadang merasa kesulitan membuat desain busana yang berbeda dan sesuai trend mode yang sedang berlangsung. Siswa belum merasa puas dengan

hasil desain busana yang dibuat baik dari proporsi sampai teknik pewarnaan.

- c) Pada pembelajaran menggambar busana siswa terkadang merasa malas/ tidak semangat untuk membuat desain busana. Hal ini dikarenakan siswa merasa bosan pada pelaksanaan pembelajaran menggambar busana. Alasan lain beberapa siswa menemui kesulitan untuk menggambar busana yang akhirnya menimbulkan ketidak puasan hasil desain.
- d) Pada pembelajaran menggambar busana siswa membutuhkan contoh desain busana yang sesuai dengan pembelajaran. Sehingga siswa ada panduan desain busana yang baik dan sesuai dengan materi yang dimaksud oleh guru.

b. Observasi Kelas

Kegiatan observasi/ pengamatan kelas dilaksanakan untuk mengetahui permasalahan pelaksanaan pembelajaran terhadap penggunaan media yang akan dijadikan untuk kemajuan pembelajaran. Hasil observasi dapat dilihat pada Tabel 05 tentang hasil observasi pembelajaran.

Tabel 12. Hasil Observasi Pembelajaran

No.	Aspek Yang Diamati	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Penggunaan Media	✓		Pada pembelajaran menggambar busana guru menggunakan media papan tulis dan foto kopi gambar proporsi yang di ambil dari buku.
	a. Papan tulis			
	b. Buku	✓		
	c. Benda jadi			
	d. Chart			
	e. Hand out			
	f. Job sheet			
	g. Transparansi			
	h. Lain-lain	✓		
i.	Penggunaan Metode	✓		Metode yang digunakan lebih banyak dengan metode ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas.
	a. Ceramah			
	b. Tanya jawab	✓		
	c. Diskusi			
	d. Demonstrasi			
	e. Kerja kelompok			
	f. Pemberian tugas	✓		
	g. Eksperimen			
h.	Sikap siswa			Pada pembelajaran menggambar busana siswa lebih banyak yang pasif.
	a. Aktif			
	b. Pasif	✓		

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa keterbatasan media/ sumber belajar menyebabkan kurang optimalnya proses dan hasil pembelajaran sehingga perlu dikembangkannya media pembelajaran berupa media gambar dengan Penerapan Unsur-Unsur Disain dan Prinsip-Prinsip Disain.

3. Desain Media Gambar

Setelah melakukan pengumpulan data, langkah selanjutnya yaitu melakukan pengembangan media pembelajaran yang disesuaikan dengan prosedur penyusunan media gambar. Penyusunan media dirumuskan melalui tahapan berikut.

- a. Judul media yaitu Pengembangan Media Gambar
- b. Kompetensi atau kompetensi dasar yang akan dicapai setelah mempelajari media, yaitu:

Kompetensi Menggambar Busana, Kompetensi Dasar Membuat Desain Busana Pesta Malam dengan Teknik Kering

- c. Tujuan yaitu siswa mampu menggambar busana dengan menerapkan unsur dan prinsip desain, siswa dapat meningkatkan kreativitasnya dalam mendesain busana pesta malam.
- d. Desain yang digunakan dalam media gambar pembelajaran, yaitu desain busana pesta malam. Media gambar dengan desain busana pesta malam akan lebih menggunakan kreativitas yang tinggi dalam mendesain busana, selain itu kombinasi warna juga bisa bervariasi dengan pelengkap busana yang beragam.
- e. Materi terdiri dari teori perubahan bentuk yaitu stilasi, distorsi, transformasi, dan deformasi. (Terlampir pada media gambar)
- f. Membuat sketsa desain yang digunakan untuk media gambar yaitu berupa 2 desain busana pesta malam stilasi, 2 desain busana pesta malam distorsi, 2 desain busana pesta malam transformasi, dan 2

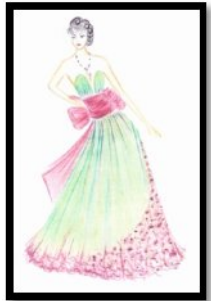
desain busana pesta malam deformasi. (Terlampir Pada Media Gambar)

**RENCANA PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN
KREATIVITAS MENDESAIN BUSANA PADA MATA PELAJARAN
MENGGAJAR BUSANA SMK NEGERI 3 PACITAN**

Nama Sekolah : SMK Negeri 3 Pacitan
Mata Pelajaran : Menggambar Busana
Kelas/ Semester : XI / II
Alokasi Waktu : 4 x 45 menit (2 pertemuan)
Standar Kompetensi : Menggambar Busana
Kompetensi Dasar : Mendesain Busana Pesta Malam

Pengembangan Media Gambar untuk Meningkatkan Kreativitas Mendesain Busana Pesta Malam Pada Mata Pelajaran Menggambar Busana Siswa Kelas XI SMK Negeri 3 Pacitan

I. Media Gambar Guru



II. Pengembangan Media Gambar

A. Stilasi adalah perubahan bentuk untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan obyek yang digambar. Stilasi banyak terdapat pada gambar dekorasi, baik dekorasi interior maupun eksterior.

Contoh dekorasi interior terlihat pada rumah-rumah adat di Indonesia, sebagai bidang-bidang, dekorasi eksterior terlihat pada relief-relief candi.



- B. Distorsi merupakan perubahan bentuk (visual) termasuk bunyi (suara) yang berhubungan dengan ukuran misalnya melebih-lebihkan ukuran yang sebenarnya lurus dibengkokkan atau merubah bagian-bagian yang mereka anggap dapat mendominasi bentuk keseluruhan.



- C. Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara memindahkan wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang digambar.



- D. Deformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk obyek dengan cara menggambarkan obyek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki.



4. Validasi Instrumen

Validasi media dilakukan untuk mengetahui dan mengevaluasi secara sistematis instrumen dan produk media yang akan dikembangkan sesuai dengan tujuan.

a. Validasi ahli media

Ahli media menilai tentang aspek tampilan media gambar sebagai media pembelajaran dan angket kelayakan media.. Hasil validasi ahli media adalah sebagai berikut :

Tabel 13. Kriteria Kelayakan Media Gambar ditinjau dari Ahli Media

Kategori Penilaian	Interval Nilai	Persentase
Layak	$5 \leq S \leq 10$	100 %
Tidak Layak	$0 \leq S \leq 4$	0 %
Jumlah		100 %

Berdasarkan validasi ditinjau dari ahli media sejumlah 3 orang responden diperoleh skor keseluruhan responden dengan nilai rerata adalah 10. Sehingga bila dilihat pada kualitas media pembelajaran ditinjau dari ahli media termasuk dalam kategori “layak”.

b. Validasi ahli materi

Ahli desain busana menilai tentang aspek penilaian unjuk kerja siswa terhadap kreativitas mendesain busana. Hasil validitas ahli desain busana adalah sebagai berikut:

Tabel 14. Kriteria Kelayakan Lembar Unjuk Kerja Siswa

Kategori Penilaian	Interval Nilai	Persentase
Layak	$6 \leq S \leq 12$	100 %
Tidak Layak	$0 \leq S \leq 5$	0 %
Jumlah		100 %

Berdasarkan validasi ditinjau dari ahli materi sejumlah 3 orang responden diperoleh skor keseluruhan responden dengan nilai rerata adalah 12. Sehingga bila dilihat pada kualitas media pembelajaran ditinjau dari ahli materi termasuk dalam kategori “layak”.

5. Revisi Media Gambar

Revisi dilakukan oleh peneliti untuk memperbaiki media sesuai masukan saat pelaksanaan validasi media.

Saran dan komentar dari ahli media yaitu sebagai berikut :

- Media gambar di kembangkan menurut teori perubahan bentuk.
- Sub indikator dari keaslian gambar kurang tepat.

Revisi yang peneliti lakukan berdasarkan saran dan komentar dari ahli media yaitu sebagai berikut:

- Membuat desain busana sesuai teori perubahan bentuk.
- Sub indikator dari keaslian gambar diubah yakni media gambar merupakan hasil karya baru.

Saran dan komentar dari ahli desain busana yaitu sebagai berikut :

- a. Kriteria penilaian unjuk kerja untuk no. Item 5, 6, 9, 10 kurang tepat/
kurang terperinci

Setelah dilakukan revisi, dari pernyataan ahli media, ahli desain busana dan guru dapat disimpulkan bahwa media hasil pengembangan telah valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran

6. Uji Coba Media (Uji Kelayakan dan Peningkatan Kreativitas)

a. Uji Coba Media

Setelah dilakukan validasi oleh ahli desain busana, ahli media dan guru, selanjutnya media diujikan pada kelompok kecil yang berjumlah 10 peserta didik di SMK Negeri 3 Pacitan khususnya kelas XI jurusan busana butik. Uji coba kelompok kecil ini digunakan untuk mengetahui kelayakan media gambar yang dikembangkan. Dari hasil uji coba kelompok kecil yang dilakukan oleh 10 responden diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 15. Statistik Uji Coba Kelompok Kecil

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation	Z Hitung	Asums. Sig.
Nilai tanpa media	10	30	35	31,5	1.64992	2.814	.005
Nilai menggunakan media	10	36	43	40,1	1.91195		

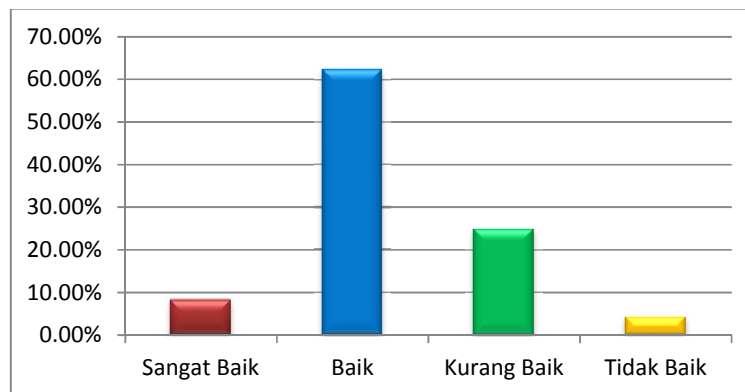
Berdasarkan tabel di atas, nilai uji coba kelompok kecil diperoleh hasil, nilai mean sebelum menggunakan media = 31,5 dan nilai mean sesudah menggunakan media = 40,1 sehingga ada peningkatan nilai mean sebesar 8,6. Jika taraf kesalahan 0,025 (p), maka harga z tabel = 1,96 (z tabel pada lampiran). Harga z hitung = 2.814 jadi karena harga z hitung > z tabel berarti ada perbedaan yang signifikan antara pembelajaran sebelum menggunakan media gambar dengan pembelajaran sesudah menggunakan media gambar. Rata-rata perbedaan (sesudah – sebelum) = 8,6 positif berarti pembelajaran mendesain busana sesudah menggunakan media gambar lebih besar dari pembelajaran sebelum menggunakan media gambar sehingga dapat disimpulkan bahwa media gambar “layak” digunakan untuk pembelajaran.

b. Uji Kelayakan Media Gambar

Siswa sebagai responden menilai kelayakan media mengenai aspek secara keseluruhan, yang meliputi aspek media, materi, dan ketersesuaian media dengan pembelajaran. Dari hasil uji kelayakan yang dilakukan diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 16. Nilai Hasil Uji kelayakan Media Gambar

No	Kategori Penilaian	Interval Nilai	Persentase
1	Sangat Baik	$Y \geq 61,44761$	8,3 %
2	Baik	$61,44761 > Y \geq 50,708$	62,5 %
3	Kurang Baik	$50,708 > Y > 39,96899$	25 %
4	Tidak Baik	$Y < 39,96899$	4,2 %
Jumlah			100 %



Gambar 02. Diagram Penilaian Keseluruhan Kelayakan Media

Berdasarkan hasil kelayakan media pada uji coba media gambar diperoleh hasil dengan persentase 62,5 % dengan kategori baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media gambar “layak” digunakan untuk pembelajaran.

c. Uji Peningkatan Kreativitas

Setelah dilakukan uji coba kelompok kecil dan revisi, selanjutnya media gambar diujikan pada kelompok besar yang berjumlah 24 siswa di SMK Negeri 3 Pacitan khususnya kelas XI jurusan busana butik. Pengambilan data pada sampel ini digunakan

untuk mengetahui peningkatan kreativitas mendesain siswa terhadap pengembangan media gambar. Dari hasil pengambilan data yang dilakukan oleh 24 siswa diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 17. Nilai Hasil Uji Lapangan Peningkatan Kreativitas Mendesain Busana Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Gambar

No Responden	Sebelum (X)	Sesudah (Y)	Y-X	Sign of Y - X	Peningkatan (Y-X)/X x 100 %	Penurunan (Y-X)/X x 100 %
1	39	44	5	+	12,82%	0
2	34	40	6	+	17,64%	0
3	42	44	2	+	4,76%	0
4	33	40	7	+	21,21%	0
5	36	41	5	+	13,88%	0
6	40	44	4	+	10	0
7	33	41	8	+	24,24%	0
8	33	41	8	+	24,24%	0
9	35	41	6	+	17,14%	0
10	34	42	8	+	23,52%	0
11	37	40	3	+	8,10%	0
12	39	42	3	+	7,69%	0
13	43	45	2	+	4,65%	0
14	40	41	1	+	2,50%	0
15	37	39	2	+	5,40%	0
16	41	43	2	+	4,87%	0
17	33	39	6	+	18,18%	0
18	39	43	4	+	10,25%	0
19	40	43	3	+	7,50%	0
20	37	42	5	+	13,51%	0
21	39	43	4	+	10,25%	0
22	39	43	4	+	10,25%	0
23	37	41	4	+	10,81%	0
24	39	46	7	+	17,94%	0
Jumlah	899	1008	109		1291,35%	0
Nilai Rata-rata Kelas	37,45	42			53,80%	0
Median	37,45	42				
Modus	39	41				

Tabel 18. Kategori Kreativitas Mendesain Siswa Sebelum Menggunakan Media Gambar

Skor Kreativitas	Kategori	Jumlah Peserta Didik	Persentase (%)
37 – 48	Sangat Kreatif	0	0
25 – 36	Kreatif	15	62,5
13 – 24	Kurang Kreatif	9	37,5
1 – 12	Tidak Kreatif	0	0
Total		24	100

Tabel 19. Kategori Kreativitas Mendesain Siswa Sesudah Menggunakan Media Gambar

Skor Kreativitas	Kategori	Jumlah Peserta Didik	Persentase (%)
37 – 48	Sangat Kreatif	24	100
25 – 36	Kreatif	0	0
13 – 24	Kurang Kreatif	0	0
1 – 12	Tidak Kreatif	0	0
Total		24	100

Berdasarkan tabel di atas, pada tahap uji peningkatan kreativitas mendesain busana pesta malam sebelum dan sesudah menggunakan media gambar, pada pembelajaran sebelum menggunakan media gambar diperoleh hasil 62,5 % dengan kategori kreatif dan 37,5 % dengan kategori kurang kreatif. Sedangkan untuk pembelajaran dengan menggunakan media gambar seluruh siswa (24 siswa) mendapat kategori sangat kreatif. Dengan demikian dapat disimpulkan penggunaan media gambar dapat meningkatkan kreativitas mendesain

busana siswa karena 100 % responden mempunyai kategori sangat kreatif.

Tabel 20. Statistik Uji Lapangan Produk Media Gambar Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Gambar

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation	Z Hitung	Asums. Sig.
Nilai pre-test	24	33	39	37.4583	3.02136	4.296	.000
Nilai pos-test	24	36	46	42.0000	1.84155		

Berdasarkan tabel di atas, hasil peningkatan kreativitas mendesain busana pesta malam terhadap media gambar pada kelompok besar diperoleh hasil bila taraf kesalahan 0,025 (p), maka harga z tabel = 1,96 (z tabel pada lampiran). Harga z hitung = 4,296 jadi karena harga z hitung > z tabel berarti ada perbedaan yang signifikan antara *pre-test* dengan *pos-test*. Rata-rata perbedaan (*pos-test* – *pre-test*) = 4.5417 positif berarti *pos-test* lebih besar dari *pre-test* sehingga dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan kreativitas mendesain busana pesta malam terhadap media gambar.

7. Revisi Media

Pada kegiatan revisi media ini, perbaikan dilakukan berdasarkan hasil uji coba media. Revisi antara lain memperbaiki beberapa kesalahan pengetikan tulisan.

8. Produk Media Gambar

Media hasil pengembangan merupakan media yang telah diuji coba serta dinyatakan layak dan efektif. Media yang sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran Kompetensi Menggambar Busana di SMK Negeri 3 Pacitan yaitu media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kriteria media gambar pembelajaran. Penyusunan media meliputi judul, kompetensi, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, dan desain busana pesta untuk media gambar.

B. Pembahasan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *R & D* yang bertujuan untuk menghasilkan media yang sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran Kompetensi Menggambar di SMK Negeri 3 Pacitan, mengembangkan media belajar berupa Media Gambar untuk Meningkatkan Kreativitas Mendesain Busana pada Mata Pelajaran Menggambar Busana di SMK Negeri 3 Pacitan, menguji kelayakan media, serta menguji keefektifan media hasil pengembangan tersebut.

1. Mengembangkan Produk Media Gambar

Langkah-langkah pengembangan media dengan pendekatan R&D menurut Sugiyono yang digunakan dalam penelitian pengembangan media ini meliputi; 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) disain media, 4) validasi media, 5) revisi media, 6) uji coba media (uji

kelayakan dan efektifitas media), 7) revisi media, serta 8) produk media gambar.

a. Potensi dan masalah

Pelajaran menggambar busana merupakan pelajaran produktif yang berisi teori dan praktek dengan tujuan memberikan ketrampilan menggambar busana di bidang tata busana. Menggambar busana memerlukan kreativitas dalam segi mendesain. Siswa dalam pelajaran menggambar busana kurang berminat dan kurang termotivasi mendesain busana secara detail, terlihat pada hasil desain yang belum sesuai dengan kriteria penilaian suatu karya desain busana dan cenderung hanya meniru media gambar dari guru serta warna yang digunakan masih monoton. Hal ini merupakan salah satu indikasi kurangnya kreativitas siswa. Siswa merasa tidak memiliki bakat, siswa tidak termotivasi untuk mengembangkan diri.

b. Pengumpulan data

1) Wawancara

a) Wawancara guru

(1) Kreativitas siswa dalam mendesain busana masih kurang.

b) Wawancara dengan siswa

(1) Dalam mendesain busana siswa terkadang merasa kesulitan membuat desain busana yang berbeda dan sesuai trend mode yang sedang berlangsung. Siswa

belum merasa puas dengan hasil desain busana yang dibuat baik dari proporsi sampai teknik pewarnaan.

2) Observasi kelas

Keterbatasan media/ sumber belajar menyebabkan kurang optimalnya proses dan hasil pembelajaran sehingga perlu dikembangkannya media pembelajaran berupa media gambar yang dapat membangkitkan minat belajar siswa sehingga siswa dapat lebih kreatif dalam mendesain busana sesuai perkembangan mode busana.

c. Desain media

Setelah melakukan pengumpulan data, langkah selanjutnya yaitu melakukan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kriteria media gambar untuk pembelajaran. Penyusunan media meliputi judul, kompetensi, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, serta sketsa gambar desain busana.

- 1) Judul media yaitu Pengembangan Media Gambar
- 2) Kompetensi atau kompetensi dasar yang akan dicapai setelah mempelajari media, yaitu:

Kompetensi Menggambar Busana, Kompetensi Dasar Membuat Desain Busana Pesta Malam dengan Teknik Kering

- 3) Tujuan yaitu siswa mampu menggambar busana dengan menerapkan unsur dan prinsip desain, siswa dapat meningkatkan kreativitasnya dalam mendesain busana pesta malam.
- 4) Menentukan desain yang digunakan dalam media gambar pembelajaran, yaitu desain busana pesta malam. Media gambar dengan desain busana pesta malam akan lebih menggunakan kreativitas yang tinggi dalam mendesain busana, selain itu kombinasi warna juga bisa bervariasi dengan pelengkap busana yang beragam.
- 5) Menentukan materi yang digunakan untuk pengembangan media yaitu teori perubahan bentuk karena disesuaikan dengan kompetensi yang diharapkan yaitu peningkatan kreativitas mendesain busana oleh siswa sehingga teori perubahan bentuk dapat mewakili contoh mengembangkan desain busana sehingga lebih variatif.

d. Validasi media

Berdasarkan validasi ditinjau dari ahli media sejumlah 3 orang responden diperoleh skor keseluruhan responden dengan nilai rerata adalah 10. Sehingga bila dilihat pada kualitas media pembelajaran ditinjau dari ahli media termasuk dalam kategori “layak”.

Berdasarkan validasi ditinjau dari ahli materi sejumlah 3 orang responden diperoleh skor keseluruhan responden dengan nilai

rerata adalah 12. Sehingga bila dilihat pada kualitas media pembelajaran ditinjau dari ahli materi termasuk dalam kategori “layak”.

e. Revisi media

Saran dan komentar dari ahli media yaitu sebagai berikut :

- 1) Media gambar di kembangkan menurut teori perubahan bentuk.
- 2) Sub indikator dari keaslian gambar kurang tepat.

Revisi yang peneliti lakukan berdasarkan saran dan komentar dari ahli media yaitu sebagai berikut:

- 1) Membuat desain busana sesuai teori perubahan bentuk.
- 2) Sub indikator dari keaslian gambar diubah yakni media gambar merupakan hasil karya baru.

Saran dan komentar dari ahli desain busana yaitu sebagai berikut :

- 1) Kriteria penilaian unjuk kerja untuk no. Item 5, 6, 9, 10 kurang tepat/ kurang terperinci

f. Uji coba media (uji kelayakan)

- 1) Uji kelayakan

Berdasarkan hasil kelayakan media pada uji coba media gambar diperoleh hasil dengan persentase 62,5 % dengan kategori baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media gambar “layak” digunakan untuk pembelajaran.

- 2) Uji coba media

Nilai uji coba kelompok kecil diperoleh hasil, nilai mean sebelum menggunakan media = 31,5 dan nilai mean sesudah menggunakan media = 40,1 sehingga ada peningkatan nilai mean sebesar 8,6. Jika taraf kesalahan 0,025 (p), maka harga z tabel = 1,96 (z tabel pada lampiran). Harga z hitung = 2.814 jadi karena harga z hitung > z tabel berarti ada perbedaan yang signifikan antara pembelajaran sebelum menggunakan media gambar dengan pembelajaran sesudah menggunakan media gambar. Rata-rata perbedaan (sesudah – sebelum) = 8,6 positif berarti pembelajaran mendesain busana sesudah menggunakan media gambar lebih besar dari pembelajaran sebelum menggunakan media gambar sehingga dapat disimpulkan bahwa media gambar “layak” digunakan untuk pembelajaran.

2. Kelayakan Media Gambar

Berdasarkan hasil kelayakan media pada uji coba media gambar diperoleh hasil dengan persentase 62,5 % dengan kategori baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media gambar “layak” digunakan untuk pembelajaran.

Nilai uji coba kelompok kecil diperoleh hasil, nilai mean sebelum menggunakan media = 31,5 dan nilai mean sesudah menggunakan media = 40,1 sehingga ada peningkatan nilai mean sebesar 8,6. Jika taraf

kesalahan 0,025 (p), maka harga z tabel = 1,96 (z tabel pada lampiran). Harga z hitung = 2.814 jadi karena harga z hitung > z tabel berarti ada perbedaan yang signifikan antara pembelajaran sebelum menggunakan media gambar dengan pembelajaran sesudah menggunakan media gambar. Rata-rata perbedaan (sesudah – sebelum) = 8,6 positif berarti pembelajaran mendesain busana sesudah menggunakan media gambar lebih besar dari pembelajaran sebelum menggunakan media gambar sehingga dapat disimpulkan bahwa media gambar “layak” digunakan untuk pembelajaran.ba kelompok kecil

3. Peningkatan Kreativitas Mendesain

Berdasarkan perhitungan kualitas media gambar, hasil peningkatan kreativitas mendesain busana pesta malam oleh siswa dengan menggunakan media gambar diperoleh hasil, nilai mean sebelum menggunakan media gambar sebesar 37,4583 dan nilai mean sesudah menggunakan media gambar sebesar 42,000 sehingga ada peningkatan nilai mean sebesar 4,5417. Jika taraf kesalahan 0,025 (p), maka harga z tabel = 1,96 (z tabel pada lampiran). Harga z hitung = 4,296 jadi karena harga z hitung > z tabel berarti ada perbedaan yang signifikan antara pembelajaran tanpa menggunakan pengembangan media dengan pembelajaran menggunakan pengembangan media. Rata-rata perbedaan (dengan media – tanpa media) = 4.5417 positif berarti pembelajaran menggunakan pengembangan media lebih besar dari pembelajaran tanpa

menggunakan pengembangan media sehingga dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan kreativitas mendesain busana pesta malam terhadap media gambar.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang berjudul “Pengembangan Media Gambar untuk Meningkatkan Kreativitas Mendesain pada Mata Pelajaran Menggambar Busana Siswa Kelas XI di Smk Negeri 3 Pacitan” dapat disimpulkan bahwa :

1. Pengembangan Media Gambar

Siswa dalam pelajaran menggambar busana kurang berminat dan kurang termotivasi mendesain busana secara detail, terlihat pada hasil desain yang cenderung hanya meniru media gambar dari guru serta warna yang digunakan masih monoton. Hal ini merupakan salah satu indikasi kurangnya kreativitas siswa. Sehingga permasalahan ini dijadikan bahan untuk penelitian pengembangan media gambar.

Dari hasil wawancara dengan guru dan siswa, menurut guru kreativitas siswa dalam mendesain busana masih kurang, sehingga perlu upaya untuk membangkitkan minat dan belajar siswa untuk lebih kreatif lagi dalam mendesain busana. Dalam mendesain busana siswa terkadang merasa kesulitan membuat desain busana yang berbeda dan sesuai trend mode yang sedang berlangsung.

Setelah melakukan pengumpulan data, langkah selanjutnya yaitu melakukan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan

karakteristik dan kriteria media gambar untuk pembelajaran. Penyusunan media meliputi judul, kompetensi, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, serta sketsa gambar desain busana.

Desain yang digunakan dalam media gambar pembelajaran, yaitu desain busana pesta malam. Media gambar dengan desain busana pesta malam akan lebih menggunakan kreativitas yang tinggi dalam mendesain busana, selain itu kombinasi warna juga bisa bervariasi dengan pelengkap busana yang beragam. Sedangkan materi yang digunakan untuk pengembangan media yaitu teori perubahan bentuk.

2. Kelayakan Media Gambar

Kelayakan media gambar diperoleh hasil dengan kategori baik dengan persentase 62,5 %, sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media gambar “layak” digunakan untuk pembelajaran.

Hasil efektifitas media gambar pada uji coba kelompok kecil diperoleh hasil dengan nilai mean sebelum menggunakan media sebesar 31,5 dan nilai mean sesudah menggunakan media gambar sebesar 40,1 sehingga ada peningkatan nilai mean sebesar 8,6. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media gambar “layak” digunakan untuk pembelajaran.

3. Peningkatan Kreativitas Mendesain

Peningkatan kreativitas mendesain pada penggunaan media gambar pada pembelajaran menggambar busana siswa kelas XI Busana Butik mengalami peningkatan kreativitas dalam mendesain busana. Hal

ini dapat dibuktikan pada pembelajaran sebelum menggunakan media gambar nilai mean sebesar 37,4583 dan nilai mean sesudah menggunakan media gambar sebesar 42,000 sehingga ada peningkatan nilai mean sebesar 4,5417. Hal ini menunjukkan bahwa media gambar dapat meningkatkan kreativitas mendesain busana pesta malam pada mata pelajaran menggambar busana.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengembangan produk media gambar untuk meningkatkan kreativitas mendesain busana maka penelitian memberikan saran pemanfaatan media sebagai berikut :

1. Bagi Siswa
 - a. Siswa hendaknya lebih mandiri berusaha meningkatkan kompetensi hasil belajar, khususnya pada mata diklat menggambar busana.
 - b. Siswa hendaknya lebih aktif dalam memanfaatkan media/ alat bantu dalam upaya meningkatkan kreativitas mendesain busana sehingga tujuan dan hasil pembelajaran dapat dicapai secara maksimal.
2. Bagi Guru
 - a. Guru sebaiknya lebih kreatif mengembangkan media pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil dan proses belajar siswa.
 - b. Guru sebaiknya menggunakan media pembelajaran menyesuaikan materi yang diberikan karena dengan menggunakan media dapat

mengefektifkan waktu, hasil belajar dan mengoptimalkan peran sebagai fasilitator.

3. Bagi SMK

- a. Pihak sekolah sebaiknya lebih meningkatkan kualitas dan kuantitas media pembelajaran agar dapat mendukung siswa dalam meningkatkan hasil belajar.
- b. Pihak sekolah sebaiknya selalu memberikan semangat bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses dan hasil pembelajaran.

Berdasarkan saran pemanfaatan media di atas pengembangan produk media gambar untuk pembelajaran menggambar busana dapat menjadi langkah awal untuk pengembangan media pembelajaran lebih lanjut. Pengembangan produk media gambar dapat dikembangkan pada materi pembelajaran yang lain seiring majunya ilmu pengetahuan dan teknologi yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Hal ini dilakukan agar hasil produk media pembelajaran lebih berkembang dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Afif Ghurub Bestari. (2011). *Menggambar Busana Dengan Teknik Kering*. Sleman : PT. Intan Sejati Klaten.
- Arifah A. Riyanto. (2003). *Desain Busan.*, Bandung : YAPEMDO Bandung.
- Arif S. Sadiman dkk. (2011). *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya)*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung : CV. Yrama Widia.
- Dharsono Sony Kartika. (2004). *Pengantar Estetika*. Bandung : Rekayasa Sains.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Dina Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta : Diva Press.
- Enny Zuhni Khayati. (1998). *Pembuatan Busana III*. Yogyakarta : Fakultas Pendidikan Teknik dan Kejuruan.
- Francis DK. Ching. (2002). *Menggambar Suatu Proses Kreatif*. Jakarta : Erlangga.
- Iqra' al Firdaus. (2010). *Inspirasi-Inspirasi Menakjubkan Ragam Kreasi Busana*. Yogyakarta : Diva Press.
- Mohammad Jauhar. (2011). *Implementasi Paikem dari Behavioristik sampai Konstruktivisme (Sebuah Pengembangan Pembelajaran Berbasis CTL)*. Jakarta : Prestasi Pustakaraya.
- Nurmillatun K. (2010). "Pengaruh Penggunaan Media Cetak Terhadap Peningkatan Kreativitas Mendesain Busana Pesta Pada Siswa Kelas II Jurusan Tata Busana di SMK Piri Yogyakarta." SKRIPSI : UNY.
- Oemar Hamalik. (1986). *Media Pendidikan*. Bandung : Alumni.
- Oemar Hamalik. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Prapti Karomah. (1990). *Tata Busana Dasar*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.

- Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri. (1998). *Pengetahuan Busana*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- Retni Mulyani. (2003). “*Studi Kemampuan Mendesain Busana Peserta Kursus Rancang Mode di LPK PAPMI DIY.*” SKRIPSI : UNY.
- Ronald H. Anderson. (1987). *Pemilihan Dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Press.
- Sicilia Sawitri. (2006). *Ilustrasi Mode*. Yogyakarta : PKK FT UNY.
- Sri Widarwati. (1993). *Desain Busana I*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- Sri Widarwati. (2006). “*Strategi Meningkatkan Kreativitas Mendesain Busana Melalui Penerapan Pendekatan Pembelajaran Resource Based Learning.*” Majalah Ilmiah Pembelajaran No.1, vol.2, Hal. 28-41.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2010). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2005). *Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sutiani. (2009). “*Pengembangan Media Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Menggambar Busana pada Siswa SMK Muhammadiyah Berbah Sleman Yogyakarta.*” SKRIPSI : UNY.
- Tim Puslitjaknov. (2008). *Metode Penelitian Pengembangan*. Jakarta : Pusat Penelitian Kebijakan Dan Inovasi Pendidikan Dan pengembangan Departemen Pendidikan Nasional.
- Utami Munandar. (1985). *Mengembangkan Bakat Dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta : PT. Greamedia
- Utami Munandar. (1999). *Kreativitas dan Keberbakatan*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Zainal Arifin. (2011). *Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
-, (2004). *Kurikulum SMK 2004*. Jakarta : Depdiknas.
-, (2010). *Kurikulum SMK N 3 Pacitan*. Pacitan Jawa Timur.

..... , (2003). *Standar Kompetensi Nasional Bidang Keahlian Busana Custom-Made*. Jakarta : Depdiknas.

<http://pustaka.ut.ac.id>

LAMPIRAN 1

Instrumen Penelitian Pengembangan Media Gambar

INSTRUMEN MEDIA GAMBAR

No	Aspek Yang Dinilai	Ya	Tidak	Koreksi/ Saran
1.	Media gambar busana mudah dipahami dan cukup besar untuk kelompok besar maupun kelompok kecil.			
2.	Media gambar busana memiliki perbandingan ukuran yang proporsional antara tinggi dan lebar gambar busana.			
3.	Media gambar busana memperlihatkan detail dengan jelas.			
4.	Media gambar menampilkan busana yang menarik.			
5.	Media gambar memiliki warna yang menarik.			
6.	Media gambar menunjukkan keadaan benda yang sebenarnya.			
7.	Media gambar menunjukkan pose/ sikap tubuh.			
8.	Media gambar mempunyai nilai estetika/ keindahan.			
9.	Media gambar mempunyai nilai kesederhanaan yaitu rapi, tidak bercampur dengan objek yang tidak relevan atau latar belakang yang mengganggu.			
10.	Media gambar memuat gambar yang tidak ketinggalan zaman/ sesuai trend mode yang berlangsung.			
11.	Media gambar sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.			

INSTRUMEN KREATIVITAS MENDESAIN BUSANA

No	Aspek Yang Dinilai	Ya	Tidak	Koreksi/ saran
1.	Ketepatan dalam membuat proporsi			
2.	Membuat berbagai macam pose pada gerak tubuh			
3.	Mempertimbangkan jenis bahan tekstil			
4.	Menciptakan desain busana pesta yang baru dari media gambar			
5.	Membuat kombinasi yang unik dari bagian-bagian busana			
6.	Mendesain busana pesta dengan menambah variasi pada setiap bagian busana			
7.	Membuat kombinasi unsur dan prinsip desain yang sesuai dengan kriteria busana pesta			
8.	Membuat asesoris/ hiasan pada busana dengan perbandingan yang serasi dengan busana yang dibuat			
9.	Membuat kombinasi warna serasi			
10.	Membuat unsur gelap terang pada tahap pewarnaan sehingga memperjelas setiap bagian dari busana			
11.	Memperinci desain busana yang dibuat supaya detail dari desain busana dapat terlihat dengan jelas			
12.	Menyelesaikan desain dengan sempurna dan sesuai waktu yang telah ditentukan			

INSTRUMEN PENILAIAN KREATIVITAS MENDESAIN BUSANA

No	Aspek Yang Dinilai	Kriteria Penilaian		Skor
1.	Ketepatan dalam membuat proporsi	4	Apabila mampu membuat proporsi dengan tepat dan sempurna (sesuai proporsi yang telah ditentukan baik ukuran, letak bagian tubuh dan lengkap serta rapi)	
		3	Apabila terpenuhi 3 kriteria (proporsi sesuai ukuran yang ditentukan, letak bagian sesuai ukuran, dan bagian tubuh digambar lengkap)	
		2	Apabila terpenuhi 2 kriteria (proporsi sesuai ukuran yang ditentukan dan letak bagian-bagian tubuh tepat tetapi tidak digambar secara lengkap	
		1	Apabila terpenuhi 1 kriteria (proporsi sesuai ukuran yang ditentukan)	
2.	Membuat berbagai macam pose pada gerak tubuh	4	Apabila mampu membuat pose gerak tangan, kaki, kepala, dan ekspresi wajah dengan sempurna dan pose yang variasi	
		3	Apabila mampu membuat 3 kriteria gerak tubuh tetapi kurang sempurna	
		2	Apabila mampu membuat 2 kriteria gerak tubuh tetapi kurang sempurna	
		1	Apabila mampu membuat 1 kriteria gerak tubuh tetapi kurang sempurna	
3.	Mempertimbangkan jenis bahan tekstil	4	Apabila bahan tekstil yang dipilih sesuai dengan karakter dari desain	
		3	Apabila bahan tekstil yang digunakan masih sesuai dengan karakter desain yang dibuat	
		2	Apabila bahan yang dipilih kurang sesuai dengan karakter desain yang dibuat	
		1	Apabila bahan tekstil yang dipilih sama sekali tidak sesuai dengan karakter desain yang dibuat	
4.	Menciptakan desain busana pesta yang baru dari media gambar	4	Menciptakan desain baru yang berbeda dari contoh desain pada media gambar dan desain yang dibuat berbeda dari siswa lain	
		3	Menciptakan desain baru yang berbeda dari contoh desain pada media gambar, tetapi desain yang dibuat terdapat kesamaan dengan siswa lain	

		2	Desain yang dibuat menyerupai dengan contoh desain pada media gambar, dan desain yang dibuat terdapat kesamaan dengan siswa lain	
		1	Desain yang dibuat sama dengan media gambar, dan desain yang dibuat terdapat kesamaan dengan siswa lain	
5.	Membuat kombinasi yang unik dari bagian-bagian busana	4	Apabila mampu mengkombinasikan bagian-bagian desain busana pesta yang unik dan bervariasi	
		3	Apabila mampu mengkombinasikan bagian-bagian busana pesta dengan unik	
		2	Apabila kombinasi bagian-bagian busana pesta masih sederhana	
		1	Apabila dalam mengkombinasikan bagian-bagian busana pesta masih monoton	
6.	Mendesain busana pesta dengan menambah variasi pada setiap bagian busana	4	Apabila mampu menambah variasi busana dengan serasi dan sesuai pada desain busana pesta sehingga desain lebih menarik	
		3	Apabila mampu menambahkan beberapa variasi busana pada busana pesta sehingga desain lebih menarik	
		2	Apabila mampu menambahkan sedikit variasi pada desain busana pesta tetapi kurang sesuai	
		1	Apabila gambar yang dibuat polos tidak ada tambahan variasi pada desain busana pesta	
7.	Membuat kombinasi unsur dan prinsip desain yang sesuai dengan kriteria busana pesta	4	Apabila mampu menerapkan kombinasi antara unsur dan prinsip desain dengan serasi dan sesuai dengan kriteria busana pesta	
		3	Apabila mampu menerapkan kombinasi antara unsur dan prinsip desain dengan serasi tetapi masih kurang sesuai dengan kriteria busana pesta	
		2	Apabila hanya sedikit menerapkan unsur dan prinsip desain dan belum sesuai dengan kriteria busana pesta	
		1	Apabila desain masih monoton dalam menerapkan unsur dan prinsip desain dan tidak sesuai dengan kriteria busana pesta	
8.	Membuat asesoris/hiasan pada busana dengan perbandingan yang serasi dengan busana yang dibuat	4	Apabila asesoris busana sesuai dan sangat serasi dengan busana pesta malam yang dibuat	
		3	Apabila asesoris busana kurang sesuai dengan busana pesta, namun masih terlihat	

			serasi dengan busana pesta malam yang dibuat	
		2	Apabila assesoris busana kurang serasi dengan desain busana pesta malam	
		1	Apabila assesoris busana sama sekali tidak sesuai diterapkan pada busana pesta malam	
9.	Membuat kombinasi warna serasi	4	Apabila dapat memenuhi kriteria pewarnaan sesuai dengan usia, sesuai dengan kesempatan, sesuai dengan warna kulit, dan sesuai dengan bentuk tubuh	
		3	Apabila dapat memenuhi 3 komponen diatas	
		2	Apabila dapat memenuhi 2 komponen diatas	
		1	Apabila dapat memenuhi 1 komponen diatas	
10.	Membuat unsur gelap terang pada tahap pewarnaan sehingga memperjelas setiap bagian dari busana	4	Apabila mampu menunjukkan sisi gelap terang sehingga seluruh bagian-bagian busana terlihat dengan jelas	
		3	Apabila mampu menunjukkan sisi gelap terang namun hanya $\frac{3}{4}$ bagian-bagian busana yang terlihat dengan jelas	
		2	Apabila mampu menunjukkan sisi gelap terang namun hanya $\frac{1}{2}$ bagian-bagian busana yang terlihat dengan jelas	
		1	Apabila mampu menunjukkan sisi gelap terang namun hanya $\frac{1}{4}$ bagian-bagian busana yang terlihat dengan jelas	
11.	Memperinci desain busana yang dibuat supaya detail dari desain busana dapat terlihat dengan jelas	4	Apabila detail pada busana pesta digambarkan secara jelas dan rinci	
		3	Apabila detail pada busana digambarkan secara rinci namun masih kurang jelas	
		2	Apabila detail pada busana digambarkan dengan kurang rinci dan masih kurang jelas	
		1	Apabila detail pada busana tidak digambarkan	
12.	Menyelesaikan desain dengan sempurna dan sesuai waktu yang telah ditentukan	4	Apabila mampu menyelesaikan desain secara sempurna (sampai teknik penyelesaian degan baik) dan tepat waktu	
		3	Apabila mampu mengerjakan $\frac{3}{4}$ dari penyelesaian desain	
		2	Apabila mampu mengerjakan $\frac{1}{2}$ dari penyelesaian desain	
		1	Apabila mampu menyelesaikan $\frac{1}{4}$ dari penyelesaian desain	
JUMLAH SKOR				

**PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN
KREATIVITAS MENDESAIN BUSANA PADA MATA
PELAJARAN MENGGAMBAR BUSANA SISWA
KELAS XI SMK NEGERI 3 PACITAN**

A. Identitas Pribadi

Nama :

Kelas :

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Tulis identitas anda pada tempat yang telah tersedia
2. Bacalah angket dengan seksama
3. Berilah tanda cheklist (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan keadaan dan keyakinan anda
4. Bila telah selesai mengisi lembar angket, mohon segera dikembalikan
5. Selamat mengisi, terima kasih atas partisipasi dalam mengisi angket penelitian ini.

Petunjuk pengisian: pilihlah jawaban dengan cara memberikan chekcklist (√) pada kolom pilihan yang tersedia

Dalam ketentuan sebagai berikut :

SS: Sangat Setuju

S : Setuju

KS: Kurang Setuju

TS: Tidak Setuju

Contoh :

No.	Pernyataan	Jawaban	
		Layak	Tidak Layak
1.	Media gambar dapat memberikan motivasi	✓	

C. Aspek Penilaian

No	Pernyataan	Jawaban	
		Layak	Tidak Layak
1.	Media gambar sesuai dengan mata pelajaran praktek membuat gambar busana.		
2.	Pembelajaran dengan menerapkan media gambar dalam menggambar busana akan memperjelas materi yang diberikan.		
3.	Saya senang dengan diterapkan media gambar pada pembelajaran praktek menggambar busana		
4.	Saya lebih tertarik untuk mengikuti pelajaran menggambar busana dengan adanya pembelajaran yang menerapkan media gambar.		
5.	Saya mendapatkan pengalaman baru dalam pembelajaran menggambar busana.		
6.	Saya lebih mudah mengerjakan tugas praktek menggambar busana terutama busana pesta.		
7.	Saya lebih teliti mengerjakan tugas praktek menggambar busana pesta.		
8.	Saya lebih mudah menangkap dan memahami materi yang diberikan.		
9.	Saya dapat membayangkan tentang busana trend mode setelah adanya media gambar tersebut.		
10.	Saya tepat waktu dalam mengerjakan tugas praktek dengan hasil yang baik dengan adanya media gambar.		
11.	Saya mengerjakan tugas praktek dengan hasil yang baik tetapi melebihi waktu yang ditetapkan		
12.	Saya merasa jenuh dengan diterapkan media gambar pada saat pembelajaran menggambar busana		
13.	Media gambar membuat saya lebih mudah memahami materi yang diberikan.		
14.	Dengan media gambar saya lebih mudah mengerjakan tugas dari guru.		
15.	Dengan media gambar dapat memberikan motivasi untuk mendesain busana pesta lebih bervariasi		
16.	Saya lebih mudah memahami desain busana secara detail apabila dengan menggunakan media gambar.		
17.	Saya dapat membuat desain busana pesta yang bervariasi setelah melihat dan memahami media gambar.		
18.	Saya lebih antusias membuat desain busana pesta dengan adanya media gambar.		

LEMBAR PENGUKURAN KREATIVITAS MENDESAIN BUSANA
SISWA KELAS XI SMK NEGERI 3 PACITAN

A. Identitas Siswa

Nama Siswa :
 No. Absen :

B. Petunjuk Penilaian

1. Lembar penelitian ini diisi oleh guru dan peneliti.
2. Evaluasi ini berupa penilaian terhadap kreativitas mendesain busana dari siswa kelas XI Busana Butik SMK Negeri 3 Pacitan.
3. Skor berdasarkan pengamatan dan hasil karya siswa yang memenuhi aspek penilaian.
4. Skor ditulis dengan angka berdasarkan ketentuan skor

C. Lembar Penilaian Kreativitas Mendesain Busana

No	Aspek Yang Dinilai	Kriteria Penilaian		Skor
1.	Ketepatan dalam membuat proporsi	4	Apabila mampu membuat proporsi dengan tepat dan sempurna (sesuai proporsi yang telah ditentukan baik ukuran, letak bagian tubuh dan lengkap serta rapi)	
		3	Apabila terpenuhi 3 kriteria (proporsi sesuai ukuran yang ditentukan, letak bagian sesuai ukuran, dan bagian tubuh digambar lengkap)	
		2	Apabila terpenuhi 2 kriteria (proporsi sesuai ukuran yang ditentukan dan letak bagian-bagian tubuh tepat tetapi tidak digambar secara lengkap	
		1	Apabila terpenuhi 1 kriteria (proporsi sesuai ukuran yang ditentukan)	
2.	Membuat berbagai macam pose pada gerak tubuh	4	Apabila mampu membuat pose gerak tangan, kaki, kepala, dan ekspresi wajah dengan sempurna dan pose yang variasi	
		3	Apabila mampu membuat 3 kriteria gerak tubuh tetapi kurang sempurna	
		2	Apabila mampu membuat 2 kriteria gerak tubuh tetapi kurang sempurna	
		1	Apabila mampu membuat 1 kriteria gerak tubuh tetapi kurang sempurna	

3.	Mempertimbangkan jenis bahan tekstil	4	Apabila bahan tekstil yang dipilih sesuai dengan karakter dari desain	
		3	Apabila bahan tekstil yang digunakan masih sesuai dengan karakter desain yang dibuat	
		2	Apabila bahan yang dipilih kurang sesuai dengan karakter desain yang dibuat	
		1	Apabila bahan tekstil yang dipilih sama sekali tidak sesuai dengan karakter desain yang dibuat	
4.	Menciptakan desain busana pesta yang baru dari media gambar	4	Menciptakan desain baru yang berbeda dari contoh desain pada media gambar dan desain yang dibuat berbeda dari siswa lain	
		3	Menciptakan desain baru yang berbeda dari contoh desain pada media gambar, tetapi desain yang dibuat terdapat kesamaan dengan siswa lain	
		2	Desain yang dibuat menyerupai dengan contoh desain pada media gambar, dan desain yang dibuat terdapat kesamaan dengan siswa lain	
		1	Desain yang dibuat sama dengan media gambar, dan desain yang dibuat terdapat kesamaan dengan siswa lain	
5.	Membuat kombinasi yang unik dari bagian-bagian busana	4	Apabila mampu mengkombinasikan bagian-bagian desain busana pesta yang unik dan bervariasi	
		3	Apabila mampu mengkombinasikan bagian-bagian busana pesta dengan unik	
		2	Apabila kombinasi bagian-bagian busana pesta masih sederhana	
		1	Apabila dalam mengkombinasikan bagian-bagian busana pesta masih monoton	
6.	Mendesain busana pesta dengan menambah variasi pada setiap bagian busana	4	Apabila mampu menambah variasi busana dengan serasi dan sesuai pada desain busana pesta sehingga desain lebih menarik	
		3	Apabila mampu menambahkan beberapa variasi busana pada busana pesta sehingga desain lebih menarik	
		2	Apabila mampu menambahkan sedikit variasi pada desain busana pesta tetapi kurang sesuai	
		1	Apabila gambar yang dibuat polos tidak ada tambahan variasi pada desain busana pesta	
7.	Membuat kombinasi unsur dan prinsip desain	4	Apabila mampu menerapkan kombinasi antara unsur dan prinsip desain dengan	

	yang sesuai dengan kriteria busana pesta		serasi dan sesuai dengan kriteria busana pesta	
		3	Apabila mampu menerapkan kombinasi antara unsur dan prinsip desain dengan serasi tetapi masih kurang sesuai dengan kriteria busana pesta	
		2	Apabila hanya sedikit menerapkan unsur dan prinsip desain dan belum sesuai dengan kriteria busana pesta	
		1	Apabila desain masih monoton dalam menerapkan unsur dan prinsip desain dan tidak sesuai dengan kriteria busana pesta	
8.	Membuat asesoris/hiasan pada busana dengan perbandingan yang serasi dengan busana yang dibuat	4	Apabila asesoris busana sesuai dan sangat serasi dengan busana pesta malam yang dibuat	
		3	Apabila asesoris busana kurang sesuai dengan busana pesta, namun masih terlihat serasi dengan busana pesta malam yang dibuat	
		2	Apabila asesoris busana kurang serasi dengan desain busana pesta malam	
		1	Apabila asesoris busana sama sekali tidak sesuai diterapkan pada busana pesta malam	
9.	Membuat kombinasi warna serasi	4	Apabila dapat memenuhi kriteria pewarnaan sesuai dengan usia, sesuai dengan kesempatan, sesuai dengan warna kulit, dan sesuai dengan bentuk tubuh	
		3	Apabila dapat memenuhi 3 komponen diatas	
		2	Apabila dapat memenuhi 2 komponen diatas	
		1	Apabila dapat memenuhi 1 komponen diatas	
10.	Membuat unsur gelap terang pada tahap pewarnaan sehingga memperjelas setiap bagian dari busana	4	Apabila mampu menunjukkan sisi gelap terang sehingga seluruh bagian-bagian busana terlihat dengan jelas	
		3	Apabila mampu menunjukkan sisi gelap terang namun hanya $\frac{3}{4}$ bagian-bagian busana yang terlihat dengan jelas	
		2	Apabila mampu menunjukkan sisi gelap terang namun hanya $\frac{1}{2}$ bagian-bagian busana yang terlihat dengan jelas	
		1	Apabila mampu menunjukkan sisi gelap terang namun hanya $\frac{1}{4}$ bagian-bagian busana yang terlihat dengan jelas	
11.	Memperinci desain busana yang dibuat supaya detail dari desain	4	Apabila detail pada busana pesta digambarkan secara jelas dan rinci	
		3	Apabila detail pada busana digambarkan	

	busana dapat terlihat dengan jelas		secara rinci namun masih kurang jelas	
		2	Apabila detail pada busana digambarkan dengan kurang rinci dan masih kurang jelas	
		1	Apabila detail pada busana tidak digambarkan	
12.	Menyelesaikan desain dengan sempurna dan sesuai waktu yang telah ditentukan	4	Apabila mampu menyelesaikan desain secara sempurna (sampai teknik penyelesaian dengan baik) dan tepat waktu	
		3	Apabila mampu mengerjakan $\frac{3}{4}$ dari penyelesaian desain	
		2	Apabila mampu mengerjakan $\frac{1}{2}$ dari penyelesaian desain	
		1	Apabila mampu menyelesaikan $\frac{1}{4}$ dari penyelesaian desain	
JUMLAH SKOR				

LAMPIRAN 2

Pedoman Analisis Kebutuhan

PEDOMAN WAWANCARA
ANALISIS KEBUTUHAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
MENG GAMBAR BUSANA PADA SISWA SMK NEGERI 3 PACITAN

A. Tujuan Wawancara

Untuk mengetahui keadaan di lapangan yaitu untuk mengetahui apakah produk yang akan dikembangkan diterima atau tidak oleh subyek

B. Subyek Wawancara

Beberapa siswa dan guru mata pelajaran

C. Pertanyaan Wawancara

1. Siswa

- a. Apakah anda minat/ suka pada pembelajaran menggambar busana ?
- b. Menurut anda apakah mendesain busana itu sulit ?
- c. Apakah anda mempunyai motivasi untuk mendesain busana ?
- d. Apakah yang anda harapkan dari pembelajaran menggambar busana ?

2. Guru

- a. Apa saja kompetensi yang diharapkan dari pembelajaran menggambar busana ini ?
- b. Bagaimana pendapat ibu tentang hasil desain busana yang dibuat siswa ?
- c. Apakah dari hasil desain busana yang dibuat siswa sudah sesuai dengan kompetensi yang diharapkan ?
- d. Menurut ibu kompetensi apa yang belum dapat dikuasai siswa ?
- e. Apa harapan ibu kepada siswa dalam membuat desain busana ?

PEDOMAN OBSERVASI

ANALISIS KEBUTUHAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

MENG GAMBAR BUSANA PADA SISWA SMK NEGERI 3 PACITAN

A. Tujuan Observasi

Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran menggambar busana sehingga dapat diketahui penekanan dan perhatian yang akan dijadikan topik pembelajaran selanjutnya. Dalam hal ini lebih difokuskan pada penggunaan media pada pembelajaran.

B. Tabel Aspek Yang Diamati

No.	Aspek Yang Diamati	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Penggunaan Media			
	a. Papan tulis			
	b. Buku			
	c. Benda jadi			
	d. Chart			
	e. Hand out			
	f. Job sheet			
	g. Transparansi			
	h. Lain-lain			
2.	Penggunaan Metode			
	a. Ceramah			
	b. Tanya jawab			
	c. Diskusi			
	d. Demonstrasi			
	e. Kerja kelompok			
	f. Pemberian tugas			
	g. Eksperimen			
3.	Sikap siswa			
	a. Aktif			
	b. Pasif			

LAMPIRAN 3

Hasil Data Analisis Kebutuhan

HASIL WAWANCARA
ANALISIS KEBUTUHAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
MENGGAMBAR BUSANA PADA SISWA SMK NEGERI 3 PACITAN

Wawancara dilaksanakan pada :

Hari/ tanggal : Kamis, 16 Februari 2012

Waktu : 10.15 – 12.00

Tempat : SMK Negeri 3 Pacitan

Alamat : Jalan Letjend Suprpto No. 47 Pacitan

Hasil wawancara secara umum dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Siswa

- a. Apakah anda minat/ suka pada pembelajaran menggambar busana ?
 - *Pada pembelajaran menggambar busana siswa merasa suka dan senang untuk membuat desain busana karena menggambar dapat mengekspresikan dan mengungkapkan perasaan secara aktif dan kreatif.*
- b. Menurut anda apakah mendesain busana itu sulit ?
 - *Dalam mendesain busana siswa terkadang merasa kesulitan membuat desain busana yang berbeda dan sesuai trend mode yang sedang berlangsung. Siswa belum merasa puas dengan hasil desain busana yang dibuat baik dari proporsi sampai teknik pewarnaan.*
- c. Apakah anda mempunyai motivasi untuk mendesain busana ?
 - *Pada pembelajaran menggambar busana siswa terkadang merasa mala/ tidak semangat untuk membuat desain busana. Hal ini dikarenakan siswa merasa bosan pada pelaksanaan pembelajaran menggambar busana. Alasan lain beberapa siswa menemui kesulitan untuk menggambar busana yang akhirnya menimbulkan ketidakpuasan hasil desain.*
- d. Apakah yang anda harapkan dari pembelajaran menggambar busana ?
 - *Pada pembelajaran menggambar busana siswa membutuhkan contoh desain busana yang sesuai dengan pembelajaran. Sehingga siswa ada panduan desain busana yang baik dan sesuai dengan materi yang dimaksud oleh guru.*

2. Guru

- a. Apa saja kompetensi yang diharapkan dari pembelajaran menggambar busana ini ?
 - *Kompetensi yang diharapkan dari pembelajaran menggambar busana untuk siswa kelas XI jurusan busana butik di SMK Negeri 3 Pacitan secara umum adalah membuat desain busana mulai dari pembuatan proporsi sampai pada proses penyelesaian desain busana (teknik pewarnaan).*
- b. Bagaimana pendapat ibu tentang hasil desain busana yang dibuat siswa ?
 - *Pada pembelajaran menggambar busana ini hasil desain busana siswa masih perlu terus ditingkatkan. Karena pembelajaran sebagai proses sehingga peningkatan tidak boleh berhenti dan sampai hasil yang optimal. Untuk pembelajaran menggambar busana di kelas XI kreativitas siswa dalam membuat desain busana guru merasa perlu untuk dikembangkan dan ditingkatkan agar hasil lebih baik.*
- c. Apakah dari hasil desain busana yang dibuat siswa sudah sesuai dengan kompetensi yang diharapkan ?
 - *Hasil desain siswa ada bagian-bagian tertentu yang belum sesuai dengan kompetensi yang ditentukan. Ada beberapa siswa dalam menggambar busana sebenarnya sudah diberi tau bagaimana membuat desain busana yang baik dan diharapkan untuk latihan terus dirumah tetapi masih saja cara lama dilakukan. Misalnya dalam pembuatan mata sudah diberi tau cara yang mudah tetapi sering diabaikan.*
- d. Menurut ibu kompetensi apa yang belum dapat dikuasai siswa ?
 - *Semua kompetensi perlu dikuasai siswa secara optimal. Siswa yang sudah menguasai perlu untuk ditingkatkan lagi dan bagi siswa yang belum terlalu menguasai perlu untuk banyak latihan. Misalnya kompetensi pembuatan proporsi tubuh, teknik pewarnaan dan penerapan detail.*
- e. Apa harapan ibu kepada siswa dalam membuat desain busana ?
 - *Siswa tidak berhenti untuk latihan sendiri membuat desain busana. Jika hanya mengandalkan waktu di sekolah tidak akan cukup. Waktu yang hanya 45 menit x 2 jam pelajaran tidak cukup untuk latihan dan mengerjakan materi.*

HASIL OBSERVASI

ANALISIS KEBUTUHAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

MENG GAMBAR BUSANA PADA SISWA SMK NEGERI 3 PACITAN

Observasi dilaksanakan pada :

Hari/ tanggal : Kamis, 16 Februari 2012

Waktu : 10.15 – 12.00

Tempat : SMK Negeri 3 Pacitan

Alamat : Jalan Letjend Suprpto No. 47 Pacitan

Hasil observasi adalah sebagai berikut :

No.	Aspek Yang Diamati	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Penggunaan Media	✓		Pada pembelajaran menggambar busana guru menggunakan media papan tulis dan foto kopi gambar proporsi yang di ambil dari buku.
	a. Papan tulis			
	b. Buku	✓		
	c. Benda jadi			
	d. Chart			
	e. Hand out			
	f. Job sheet			
	g. Transparansi			
	h. Lain-lain	✓		
i.	Penggunaan Metode	✓		Metode yang digunakan lebih banyak dengan metode ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas.
	a. Ceramah			
	b. Tanya jawab	✓		
	c. Diskusi			
	d. Demonstrasi			
	e. Kerja kelompok			
	f. Pemberian tugas	✓		
	g. Eksperimen			
h.	Sikap siswa			Pada pembelajaran menggambar busana siswa lebih banyak yang pasif.
	c. Aktif			
	d. Pasif	✓		

LAMPIRAN 4

Hasil Data Uji Coba

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	24	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	24	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.743	18

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
VAR00001	3.29	.550	24
VAR00002	3.04	.955	24
VAR00003	2.96	.908	24
VAR00004	2.83	.761	24
VAR00005	2.75	.847	24
VAR00006	2.96	.690	24
VAR00007	3.00	.659	24
VAR00008	3.00	1.022	24
VAR00009	2.67	1.129	24
VAR00010	2.88	.741	24
VAR00011	2.29	1.042	24
VAR00012	2.58	.974	24
VAR00013	3.04	.955	24
VAR00014	3.04	.908	24
VAR00015	2.50	.978	24
VAR00016	2.58	.974	24
VAR00017	2.46	1.103	24
VAR00018	2.83	1.129	24

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	47.42	48.167	.465	.732
VAR00002	47.67	45.797	.452	.729
VAR00003	47.75	49.674	.559	.753
VAR00004	47.88	46.810	.471	.729
VAR00005	47.96	47.433	.466	.736
VAR00006	47.75	46.196	.489	.722
VAR00007	47.71	47.172	.403	.728
VAR00008	47.71	44.737	.401	.724
VAR00009	48.04	44.824	.541	.731
VAR00010	47.83	44.493	.629	.711
VAR00011	48.42	52.688	.466	.776
VAR00012	48.12	44.462	.450	.720
VAR00013	47.67	50.145	.415	.758
VAR00014	47.67	45.188	.430	.723
VAR00015	48.21	44.085	.479	.717
VAR00016	48.12	42.810	.588	.707
VAR00017	48.25	45.152	.530	.732
VAR00018	47.88	45.592	.488	.736

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
50.71	51.259	7.160	18

Kelayakan Media

Frequencies

Statistics

VAR00001

N	Valid	24
	Missing	0
Mean		50.7083
Std. Error of Mean		1.46144
Median		5.0875E1 ^a
Mode		51.00
Std. Deviation		7.15954
Variance		51.259
Skewness		1.037
Std. Error of Skewness		.472
Kurtosis		2.382
Std. Error of Kurtosis		.918
Range		31.00
Minimum		38.00
Maximum		69.00
Sum		1217.00

a. Calculated from grouped data.

VAR00001

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	38	1	4.2	4.2	4.2
	41	1	4.2	4.2	8.3
	42	1	4.2	4.2	12.5
	44	2	8.3	8.3	20.8
	45	1	4.2	4.2	25.0
	49	1	4.2	4.2	29.2
	50	3	12.5	12.5	41.7
	51	5	20.8	20.8	62.5
	52	4	16.7	16.7	79.2
	53	1	4.2	4.2	83.3
	54	1	4.2	4.2	87.5
	56	1	4.2	4.2	91.7
	69	2	8.3	8.3	100.0
	Total	24	100.0	100.0	

Menghitung kelayakan media

Mean = 50.7083

Std. Deviation = 7.15954

Interval Nilai	Kategori Penilaian
$Y \geq Y + 1,5 \text{ Sby}$	Sangat Baik
$Y + 1,5 \text{ Sby} > Y \geq Y$	Baik
$Y > Y > Y - 1,5 \text{ Sby}$	Kurang Baik
$Y < Y - 1,5 \text{ SBy}$	Tidak Baik

No	Kategori Penilaian	Interval Nilai	Persentase
1	Sangat Baik	$Y \geq 61,44761$	8,3 %
2	Baik	$61,44761 > Y \geq 50,708$	62,5 %
3	Kurang Baik	$50,708 > Y > 39,96899$	25 %
4	Tidak Baik	$Y < 39,96899$	4,2 %
Jumlah			100 %

HASIL DATA UJI COBA KELOMPOK KECIL PADA MEDIA GAMBAR

DATA

Responden	pre test (X)	pos test (Y)	pos test (Y) - pre test (X)
1	35.00	42.00	7.00
2	30.00	40.00	10.00
3	32.00	43.00	11.00
4	30.00	36.00	6.00
5	32.00	40.00	8.00
6	30.00	39.00	9.00
7	30.00	40.00	10.00
8	33.00	41.00	8.00
9	31.00	39.00	8.00
10	32.00	41.00	9.00

Statistics

	pre test (X)	pos test (Y)	pos test (Y) - pre test (X)
N Valid	10	10	10
Missing	0	0	0
Mean	31.5000	40.1000	8.6000
Median	31.5000	40.0000	8.5000
Mode	30.00	40.00	8.00
Std. Deviation	1.64992	1.91195	1.50555
Minimum	30.00	36.00	6.00
Maximum	35.00	43.00	11.00
Sum	315.00	401.00	86.00

NPar Tests

Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks		N	Mean Rank	Sum of Ranks
pre test (X) - pos test (Y)	Negative Ranks	10 ^a	5.50	55.00
	Positive Ranks	0 ^b	.00	.00
	Ties	0 ^c		
	Total	10		

a. pre test (X) < pos test (Y)

b. pre test (X) > pos test (Y)

c. pre test (X) = pos test (Y)

Test Statistics ^b	
	pre test (X) - pos test (Y)
Z	-2.814 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.005

a. Based on positive ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Hasil peningkatan kreativitas mendesain busana pesta malam terhadap media gambar pada uji coba kelompok kecil diperoleh hasil bila taraf kesalahan 0,025 (p), maka harga z tabel = 1,96 (z tabel pada lampiran). Harga z hitung = 2.814 jadi karena harga z hitung > z tabel berarti ada perbedaan yang signifikan antara pre test dengan pos test. Rata-rata perbedaan (*pos-test* – *pre-test*) = 8,6 positif berarti *pos-test* lebih besar dari *pre-test* sehingga dapat disimpulkan bahwa media gambar layak digunakan untuk pembelajaran.

**HASIL DATA UJI LAPANGAN PADA MEDIA GAMBAR UNTUK
MENINGKATKAN KREATIVITAS MENDESAIN BUSANA PADA
SISWA**

DATA			
	pre test (X)	pos test (Y)	pos test (Y) - pre test (X)
1	39.00	44.00	5.00
2	34.00	40.00	6.00
3	42.00	44.00	2.00
4	33.00	40.00	7.00
5	36.00	41.00	5.00
6	40.00	44.00	4.00
7	33.00	41.00	8.00
8	33.00	41.00	8.00
9	35.00	41.00	6.00
10	34.00	42.00	8.00
11	37.00	40.00	3.00
12	39.00	42.00	3.00
13	43.00	45.00	2.00
14	40.00	41.00	1.00
15	37.00	39.00	2.00
16	41.00	43.00	2.00
17	33.00	39.00	6.00
18	39.00	43.00	4.00
19	40.00	43.00	3.00
20	37.00	42.00	5.00
21	39.00	43.00	4.00
22	39.00	43.00	4.00
23	37.00	41.00	4.00
24	39.00	46.00	7.00

Statistics

	pre test (X)	pos test (Y)	pos test (Y) - pre test (X)
N Valid	24	24	24
Missing	0	0	0
Mean	37.4583	42.0000	4.5417
Median	38.0000	42.0000	4.0000
Mode	39.00	41.00	4.00
Std. Deviation	3.02136	1.84155	2.10546
Variance	9.129	3.391	4.433
Minimum	33.00	39.00	1.00
Maximum	43.00	46.00	8.00
Sum	899.00	1008.00	109.00

NPar Tests

Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
pos test (Y) - pre test (X) Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
Positive Ranks	24 ^b	12.50	300.00
Ties	0 ^c		
Total	24		

a. pos test (Y) < pre test (X)

b. pos test (Y) > pre test (X)

c. pos test (Y) = pre test (X)

Test Statistics ^b	
	pos test (Y) - pre test (X)
Z	-4.296 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Hasil peningkatan kreativitas mendesain busana pesta malam terhadap media gambar pada kelompok besar diperoleh hasil bila taraf kesalahan 0,025 (p), maka harga z tabel = 1,96 (z tabel pada lampiran). Harga z hitung = 4,296 jadi karena harga z hitung > z tabel berarti ada perbedaan yang signifikan antara *pre-test* dengan *pos-test*. Rata-rata perbedaan (*pos-test* – *pre-test*) = 4.5417 positif berarti *pos-test* lebih besar dari *pre-test* sehingga dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan kreativitas mendesain busana pesta malam terhadap media gambar.

LAMPIRAN 5

Hasil Pengembangan Media Gambar

MEDIA GAMBAR YANG AKAN DIKEMBANGKAN



**PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN
KREATIVITAS MENDESAIN PADA MATA PELAJARAN
MENG GAMBAR BUSANA SISWA KELAS XI
DI SMK NEGERI 3 PACITAN**

- A. Stilasi adalah perubahan bentuk untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan obyek yang digambar. Stilasi banyak terdapat pada gambat dekorasi, baik dekorasi interior maupun eksterior.

Contoh dekorasi interior terlihat pada rumah-rumah adat di Indonesia, sebagai bidang-bidang, dekorasi eksterior terlihat pada relief-relief candi.

PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR

“STILASI”



PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR

“STILASI”



PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR

“STILASI”



B. Distorsi merupakan perubahan bentuk (visual) termasuk bunyi (suara) yang berhubungan dengan ukuran misalnya melebih-lebihkan ukuran yang sebenarnya lurus dibengkokkan atau merubah bagian-bagian yang mereka anggap dapat mendominasi bentuk keseluruhan.

PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR

“DISTORSI”



PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR

“DISTORSI”



C. Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara memindahkan wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang digambar.

PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR

“TRANSFORMASI”



PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR

“TRANSFORMASI”



D. Deformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk obyek dengan cara menggambarkan obyek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki.

PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR

“DEFORMASI”



PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR

“DEFORMASI”

